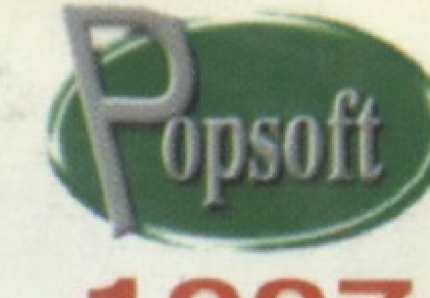
大众软件

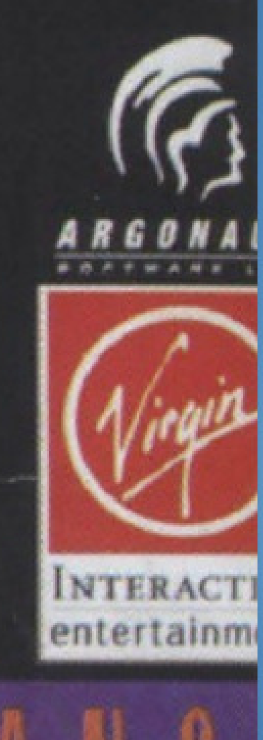


1997
6
总第23期

- 架一个属于自己的FTP服务器
- 长风破浪会有时
- FTP使用精萃
- 幽魂Ⅱ－－分身记
- 游戏论谈



这是一本伪刊！就在上世纪的那一年，不仅软件盗版横行，就连《大众软件》也被盗了。这可能是我国期刊史上的首次正规期刊被伪造，以假刊冲击真刊事件。不仅给当时的大众软件杂志社造成了损失，同时也给相关发行单位带来了相当的困扰。









编辑部的报告

六月来了，97年已过去了一半，接下来的将是炎热的夏季。从目前的高温看，如发展到七、八月，很有可能让人无法忍受，还是暂且在屏幕前找点享受吧。

自从上期公布了“任务简报”后，全国各地读者的反响都十分强烈，尤其是对任务一，也就是杂志社要成立软件开发部的决定特别感兴趣，应聘的电话及信件已数不胜数，看来大家都憋着一股劲，要将中国自己的软件搞上去，希望就在前头，我们向着这一目标共同努力吧！

近期国内的几个原创作品上市后口碑不错，销售情况良好，朋友们若有兴趣可到《大众软件》读者服务部来购买。国内的原创软件需要所有朋友的大力支持，目前杂志社已与各地的软件制作室及开发小组商讨今后的合作方式，相信前景将非常乐观。

TOP　TEN的统计工作压力逐渐加大，但自从选票制度实行后，该栏目办得更加有声有色，功夫不负有心人嘛！

因为搬家的缘故，给读者与编辑部的联系造成了许多不便，在此深表歉意。

在重复一遍新增的E－mail地址，popsoft@netchina.co.cn，欢迎大家给这个地址写信。

“现代电子出版物批发市场”因为有了政府主管部门的指导，所以发展井然有序。本杂志社的读者服务部自从进入该市场A－4室后，也承蒙广大读者的大力支持，十分感谢！（现代电子出版物批发市场”地址：海淀区中关村海淀大街8号现代电子科技市场二楼，Tel:010－62630299）

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：边晓春
副社长：高庆生　刘贫和(常务)
主　编：孙月湘　副主编：徐国成
编辑部：裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭
广告部：武凌　单传船　李诚
发行部：陈志刚(主任)
读者服务部：张友利(总经理)
封面设计：王进
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　行：北京报刊发行局
订　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
电　话：广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　真：(010)67025232
社　址：北京崇文门西大街4号楼8门
E-mail：pop@iuol.cn.net
出版日期：1997年4月11日
零售价：人民币：6.00元
港　币：15.00元
美　元：5.95元

目次

专题综述

实用知识

网络时代

硬件观摩台

百花园

征文专栏

大众软件(Popsoft)月刊

1997年6月(总第23期)

攻略指引

游戏博览

游戏赏析

游戏畅谈

攻关秘技

TOP TEN

下 期 要 目

- MMX技术漫谈
- PCTV漫谈
- 匕首雨
- 基因战争

上 期 要 目

- 架设自己的BBS站(二)
- PC、TV、WEB大溶合
- 新“猫”总动员
- 深入RPG游戏制作——图形篇
- 病毒与反病毒

招聘启事

1. 文字编辑2名，要求熟悉电脑软硬件、有写作能力，有较高的英语水平优先。

2. 美编2名，要求有美术功底，有一定电脑绘画技能，熟悉刊物美术工作者优先。

3. 文秘2名(女性)，要求有较强办事能力，熟悉办公自动化设备的使用，相貌端正，有较高英语口语水平。

4. 软件开发人员若干名，要求熟练掌握C、汇编等常用编程语言，有工作经验及开发成果者优先。

以上应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历及近照一张寄至我社(注：所寄资料恕不退还)，并写明联系方法。

本刊特约作者

庞大智、余一兵、赵效民、流星雨工作室、玄狐小组、天骄创作室、陆强、罗曜、陈雷、赫闻

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



●抓应用促发展见效益

我国CAD应用进入新的发展阶段

4月28日从国家科委了解到，我国CAD应用坚持“抓应用促发展见效益”的方针，积极开展工作，今年以来出现可喜的发展势头，各地CAD应用性进入向深度和广度方向发展的新阶段。

机械部在今年的厅局长会议上，明确提出把CAD技术推广应用作为突破口来抓；河北、陕西等省先后召开了CAD工作会议，对本地区各部门CAD推广应用工作进行了部署，并全面开展实施；辽宁省已经被列为CAD产业化试点省；上海市今年要拿出1000万元专项拨款用于CAD推广应用；河北省计划在今年推广500家CAD应用企业；中国船舶总公司在前不久召开的计算机工作会议上，明确将CAD作为重中之重。至今，已有14个地方科委表示将把CAD应用工程作为“九五“期间科技工作的重点来抓，划出专项资金来支持CAD技术的普及应用。各地各部门的重视是CAD应用健康发展的关键。

今年3月初，国家科委CAD办公室在京召开全国CAD应用工程重点推广应用行业及地区实施方案论证会，有关部门的领导、专家对纺织总会、北京市、陕西省、大连市等12个单位的“九五”CAD应用工程规划和实施方案进行了评审。参评的实施方案思路清晰，重点明确，经费来源渠道落实，安排合理，措施切实可行。

到目前为止，全国已有4个行业、23个省市全面铺开了CAD推广应用工作，并有5个行业和地区在积极准备，开展工作。与此同时，在全国CAD应用培训网络基础上发展转化的20多个CAD技术咨询服务中心和180多个人才培训网点综合集成，为CAD应用工程的深化发展提供了支持保障。

●96优秀软件产品推荐活动结束 54件榜上有名16件获殊荣

4月29日，由中国软件行业协会举办的1996年度推荐优秀软件活动在京宣布结束，54件软件产品被推荐为优秀软件产品，其中16件因连续三年被推荐为优秀软件产品，被命名为“中国优秀软件产品”。

中国软件行业协会已经三年进行了软件产品的推优活动，此活动的目的是促进国产软件的商品化，向我国用户推荐优秀软件，树立国产软件的名牌产品，扩大国产软件的市场占有率。

据推优活动评审委员会反应：今年推荐的财务软件较多，网络软件较少，集成网络、数据库、字处理以及行业特点的软件就更少。此次推荐的优秀软件产品含大型软件系统2件，系统软件3件，MIS及生成软件10件，财务软件9件，CAD软件5件，应用软件9件以及16件连年获奖的“中国优秀软件产品”(名单如下)。

中国优秀软件产品名单：

北大方正彩色电子出版系统3.0版；

GRISYS/WS－V40工作站地震数据处理系统4.0版；

希望汉字系统UCDOS＆UCWIN双平台6.0版

中文之星2.5版；

中软大中型商业零售企业计算机管理信息系统3.0版；

用友财务软件6.00版

安易会计软件(DOS/Win双平台)4.0版；

PICAD参数化、集成化工程设计系统5.0版；

PKPM系列建筑工程CAD系统96年版

联想派出所综合信息管理系统—人口管理分系统(PIOS)3.0版；

HOUSE系列CAD软件包HOUSE—952.0版；

TH－OCR清华文通863印刷体中英文混排识别系统6.0版；

通用信息管理系统QuickIMS4.0版；

北航MIS－数据库快速开发平台Foxpro＊AG3.0版；

UFO—用友电子表软件5.00版；

HOPEPaging无线寻呼系统6.0版。

●居于国际领先地位的集成文字识别系统－－

清华THOCR－97综合集成汉字识别系统通过技术鉴定

一项在国际上居于领先水平集成文字识别系统3月22日在北京通过了国家科委和国家教委等有关部门组织的专家组的技术鉴定。这项在国内外首次推出的集成文字识别系统,是由清华大学电子工程系丁蓝青教授带领的汉字识别课题组经过两年多刻苦攻关成的,从而为文字计算机自动录入的统一解决提供了方案。

这项被称为清华THOCR-97综合集成汉字识别系统(即多文种OCR,以及联机和脱机手写汉字、数字识别的综合集成),除了在多文种、版面恢复、鲁棒性提高等印刷文本识别系统性能上有重大首例性突破外,还将联机手写汉字识别、脱机手写汉字文本识别、手写数字识别和手写数字统计报表自动识别有机地集成在一个可供实用的综合集成汉辽识别系统内,使得有关文字识别的问题在一个系统内得以解决。

THOCR-97综合集成文字识别系统包括四个子系统:一是多功能高鲁棒性多文种印刷文本识别子系统;二是同时兼容连笔书写和较少笔顺限制的联机手写汉字识别子系统;三是较高识别率脱机手写汉字文本识别子系统;四是非限定脱机手写数字识别和手写数字统计报表自动识别子系统。该系统的开发成功,为我国在世界OCR技术发展中占有了一席之地。同时,该系统也是国家863计划项目和国家重大自然科学基金项目所取得的重要成果,使我国汉字文本"电子化"在国际上居于领先地位。

●"中软CyberWise多平台UNIX中文环境"通过技术鉴定

3月25日电子工业部在京组织召开了由中软总公司研制开发的"中软CyberWise多平台UNIX中文环境"技术鉴定会。中软赛博中文信息技术有限公司推出的多平台UNIX中文支撑环境产品CyberWise,支持SCOOpenserver、SUN、Solaris、HP-UX、OSF/1及ALX等平台,可为使用各种UNIX平台的用户提供完善的中文输入/输出等中文处理支持。

●四川一侵犯他人计算机软件著作权者被判刑

侵犯计算机软件者作权的陶建东近日被成都市成华区人民法院依法判处有期徒刑两年零六个月。这是四川省首例对侵犯知识产权者判刑。被靠陶建东原是北京泰勒电子科技公司总经理。1993年4月,他以公司法人身份与成都迈普公司法人代表花欣签订了销售多通道调制解调器MP1000B产品的合作协议。1994年初,陶建东违反协议,将迈普公司的这一软件成果破译,并将这一产品更名为HM-5,随后开始生产、销售,在成都等地销售1500余台,营业额达300万元左右。

●海峡两岸软件技术交流会将在京举行

为了加强海峡两岸信息产业的技术与行销合作,推动中国资讯产业的发展,4月3日上午,国家信息中心中国国信信息总公司同台湾省台北县电脑商业同业公会,将联合在北京新世纪饭店举办"海峡两岸软件技术交流会"。

台湾省参加此次软件技术交流会的厂商大部分都是已经上市或正准备上市的股份有限公司,技术力量雄厚,产品有很强的竞争能力,主要软件包括多媒体软件、光盘软件、Internet和通讯软件、教学软件、游戏软件、应用软件等。海峡两岸软件技术交流和产品的联合开发,将对提高我国软件的整体水平有重要意义。

●极长指令技术为半导体技术的重要发展趋势

一项名为极长指令(VLIW)技术,正在国际半导体界大显身手。极长指令技术的最主要概念是把资料送往CPU(或微控制器)执行前,先经过编译器压缩成极长的指令长度,最大可达20个位元组,是一般32位元资料的7倍,然后再送至硬件执行,如此可以省掉CPU在计算资料独立性、非独立性、决定送往不同暂存器的动作,把一般需要50MHZ时钟周期才能执行完的程式,降低至20MHZ或10MHZ,相对的也降低系统耗电量与晶片设计成本等。

极长指令技术的应用有三个方在:

第一是个人电脑、伺服器、工作站等CPU;第二是电子玩具、个人数位处理、多媒体晶片等;第三是磁盘控制器、数位讯号处理器、应用程式等。

从全球的发展趋势看,极长指令技术已成为国际半导体技术一项重要的新的发展趋势。

●韩国开发出货物运输工作系统软件

韩国费德克斯公司最近开发并建立了货物运输工作系统软件。这个名为"FedExWorld"软件工作系统采用"可拆卸"方式。这一工作系统的优点是迅速、便利。将它装入个人电脑后即利用主菜单处理发往全世界任何一个地方的货物运输业务。在处理航空货物时,毋须填写货运单,可直接用电脑微机处理货物发送业务。在处理以其他方式发送的货物时,可将已输入电脑的资料暂时储存起来,最后一并调出并填写货运单。

长风破浪会有时

——中国BBS的回顾与展望

1996年在中国本来就已经挤满了各种新旧名词的计算机技术报刊上，BBS这个在国际计算机行业早已成为元老的词汇，忽然开始受到比较普遍的关注，来自不同站台、不同行业的先行者们都开始向刚刚开始看到信息社会隐约图景的中国普通老百姓展示各自心目当中信息传播的美好未来。在Internet/Intranet热潮高烧不退，但个人通讯费用又居高不下的情况下，试图在贵族化的Internet方式和过于单纯的单向信息发布方式广播电视之间打开中间道路的中国在线服务已经在1996年度开始形成了自己的阵营和风格。在这岁末年初之际我们先不妨转回头来，对1996年的国内各种各样的BBS做一个简单的巡礼，那里是一片缤纷的别样洞天，那里更是另一个生死战场：

一、盛名之下其实难符——举步惟艰的商业BBS

96年商业BBS站台中最引人注目也是最具代表性的恐怕就要算是瀛海威的被收购和再次挂牌营业了，瀛海威——尽管其在几乎所有的场合都否认自己是一个BBS站台，但无论是从站台架设的技术上，还是经营方式上看她都是一个典型的商业BBS站台——可算是目前国内知名度最高的商业BBS站台，大投入的宣传、报刊上充满煽情色彩的广告性报道已经使瀛海威确立了相当好的企业形象和潜在用户群，但是显然大投入并没有换来高回报，瀛海威最终被收购就是最好的佐证。究起原因，经营方式上的失误难辞其咎。采用会员制的瀛海威将赢利来源确定在用户的通讯费上，即用户的连机时间越长，所付费用越高，站台收益越大。于是提高用户连通率就形成了站台的一大优势——号码资源丰富，用户一拨即通，无须等待；但同时也形成了一个更大的缺陷——为了尽可能延长用户的在线时间，站台上不鼓励用户使用可以节省在线时间的离线“快信”功能。同时，一旦拨通即开始计费，因此上线用户越多，站台效益越好，所以在对用户的管理和引导上，商业站台并没有给予足够的重视。从另一个角度来说，用户连通商业站台，即是以一种花钱买消费心理在寻找做“上帝”的感觉——“我花了钱就应该任我行事”——于是毫无节制的文件下载、千奇百怪的用户ID、无所顾忌的线上讨论都成了站台上的顽症。

而另一类以特号服务方式收费的商业站台，如新先导等，更是与瀛海威同病相怜，面对现在国内尚待培育的在线服务市场，已经落入投入产出的恶性循环的商业BBS站台是否考虑过，现在极其有限的线上资源和宰你没商量的收费标准，对用户最终对商家自己究竟是福是祸?答案是简单的，也是沉重的。商人需要挣钱，但要挣到钱却必须先陪钱，而现在的中国商人是那么的不愿意陪钱，看来要走完“中国距信息高速公路的1500米”（引自瀛海威的广告语）还是一件相当困难的事情。

二、不为人知的宝石同样会闪光——默默无闻的部委BBS

除了使用者以外，几乎没有什么人知道她们的存在，甚至即使是她们的使用者和管理者都不清楚她们的真正含义。但即便如此，分散的国内各大行业和部委的BBS站台依然在默默地发挥着作用。几乎与商业站台同时出现的部委BBS站台主要是建立地域性的文件传输和信息发布系统，尽管在初期国家部委的无意于宣传和后来与先进的广域网络相比的相形见绌，使得部委BBS系统有人用而无人知，但是那些现在已经陈旧过时的BBS直到现在依然发挥着十分有效的作用。同时随着国家管理体制的改革，各个行业和部委都开始面临一个十分棘手的问题，那就是如何向公众发布信息。尽管现在信息发布的渠道已经十分丰富，但大多都是单向的信息灌输，时效性强而交互能力不足，能使公众直接进行信息分类检索的渠道还远没有畅通。Internet的能力虽然足以满足公众的需要，但昂贵的费用和技术含量却又使信息查询者和提供者都望而却步。面对这种颇有中国特色的具体国情，已经存在并发展多年的部委BBS终于等到了走出帷幕，

正式登台的时机：BBS 丰富的信息发布功能、简单的软硬件技术和性能要求、低廉的发布成本都开始成为引人注目的特点。虽然从技术人员的培养到站台管理的变化都需要各大部委的决策者们颇费一番心思，但我们有理由相信一定会有越来越多的人发现部委 BBS 这块市场巨大的风水宝地，一旦抹去尘封这颗宝石的动人闪光必将越发诱人。

三、年幼弱小的巨人一定会长大——曙光在前的民间公司 BBS

长期以来，中国的软件工业一直在低谷中徘徊，软件销售的过高利润和盗版软件的双重打击已经使很多软件公司成为昨日黄花。中国的软件工业似乎总是与软件开发者的叫苦不喋和软件用户的怨声载道相伴——没有售后服务能力的软件经销商分得了大部分利润，仅仅因为他们能在用户遇到问题时说一句"你应该去找厂家"；而有能力为消费者提供服务的软件开发者却连消费者的面都见不到。终于这层维持已久的坚冰在 1996 年被来自软件开发者和销售商两个方面的努力同时打破了——中国软件行业的著名企业、中文之星的诞生地新天地公司和中国第一家软件销售连锁店连邦软件专买店几乎同时对公众开放了各自的 BBS 站台。

无论在新天地还是连邦，开设 BBS 站台的目的开宗明义就是要对其用户进行售后服务。无论是对于用户还是服务者，BBS 的发布方式和反馈能力都是一种全新的机遇和挑战，从用户的角度来看，BBS 站台的公开性和信息汇集能力使得用户可以十分方便的共享所有技术支持，无论是最新产品信息还是定期更新的 FAQ 都将成为以前公司与用户一对一所无法企及的服务形式，不过如何获得这种优质的服务却又成了用户层次的一个分野，用户对 BBS 站台上服务的索取行为本身对站台的一种参与，这种参与的质量优劣与否不仅是用户个人的事情，也会直接影响到这种全新服务的存亡与否；而从站台角度来看站台的管理、用户的站台使用权限、站台信息的更新周期都将与开设站台的公司经营方针有直接的关系。是将站台仅仅作为一种树立企业形象的手段，还是真的下工夫靠这种服务手段形成自己的经营风格，这其中的变化既是财力与魄力的抉择也是利益与眼光的权衡。但是无论开先河者的命运如何，现在还很不成熟的服务性 BBS 站台必将壮大起来，这是市场的选择和必然。

四、在创造世界的同时创造自己——厚积薄发、生机勃勃的民间业余 BBS

在经过了数年几乎是耗尽心力的孕育之后，中国的业余 BBS 终于开始冲出发烧友的小圈子，开始面向大众了。随着计算机和调制解调器价格的大幅度下降，以个人和家庭为对象的连机服务已经开始为人注目，而在这种注目中具有本土文化特色的业余 BBS 尤其倍受关注。强调站台和参与者个性、突出本土文化、联结信息孤岛和 Internet 等等的优势从纷纷出现在计算机行业报刊上的 BBS 介绍文章中，向分散在各行各业的中国信息产业先行者们发出诱人的召唤，而这其中以今年由北京金山公司和在京十数家新闻单位联合举办的首届国内 BBS 研讨会为开端，在各大专业和综合性报刊上对业余 BBS 的连续性报道，已经在社会和大众中形成了一种对 BBS 方式和业余 BBS 网络的初步认识。中国的普通百姓终于在充斥洋文的 Internet 之外又多了一种通向电子空间的本土化选择，但对于还远没有富裕起来的中国信息用户来说，最动人心魄的莫过于其"全免费"的上站方式——除了本地电话费外无需其它附加服务费！

面对各种价格不菲的会员制"贵族"在线服务，业余 BBS 对普通平民无疑更有吸引力。而一旦进入业余 BBS 的电子空间，价格的因素立即会让位于更深层次的文化内涵——业余 BBS 的建设者和参与者是二位一体的——站台原有的风格和热心用户形成了吸引并产生新的稳定用户群的最有力武器，而新的用户又会为站台带来新鲜血液，产生出新话题、新信区、新站台最终导致更新的文化交点和新生代在电子空间成长壮大。

但是这种成长还仅仅是一种可以预见的乐观远景，为了这种远景的早日实现，业余 BBS 还有付出相当的努力——随着业余 BBS 走入大众的日常生活，原来曾经在发烧友的小圈子里游刃有余的站台技术和管理制度都开始经受规模化用户群的冲击。在站台资源、用户管理、新用户引导等方面，业余 BBS 的管理者们和热心参与者们已经开始面临来自各个方面的挑战，但这种挑战对于国内目前最具活力的业余 BBS 站台网络来说毋宁说更是一种机遇，一旦业余 BBS 系统冲出目前技术和管理方式的羁绊，获得新生的就将不仅仅是业余 BBS 自己，而是整个中华本土电子文化。

五、立足校园走向社会——自成一体的校园 InternetBBS

在一向以领技术和文化风气之先为己任的大学校园

里，电子文化之风却一直由一种十分“古老”的系统在唱主角。早在Internet还只是实验室里的孕育胚胎时就已经开始被网上用户广泛使用的字符方式的电子邮件功能所形成的Inter－netBBS，现在依然是中国莘莘学子们在象牙塔中通向外部广大世界的独特工具。自从中国的校园网络CerNet建立以来，以校园网络为依托，借鉴国外和台湾地区已有经验发展而来的校园BBS网就成了那些早已不安于宁静校园的青年学人接触精彩世界最敏感的触角。而在风起云涌的1996年，面对来自社会上的各种BBS站台的冲击，一向有些孤芳自赏的校园BBS网也开始以见诸报端的形式，试图确立自己在校园以外的地位。

校园BBS网络借助于国家学术网络的资源，从性能上来说绝不是社会上的一般站台所能比拟的。而通过新闻组汇集而来的世界各国的讨论信息更是一笔巨大的财富，直接会际八面来风的天之骄子们无论是在两岸人文接触的论战中，还是在利用电子邮件服务于社会的国际性医疗会诊上，都表现了其特有的敏感性和创造性。

然而事物的优势与弱点往往出现在同一方面，校园BBS网络赖以生存的国家教育信息网CerNet的特殊运行体制决定了，校园BBS网短期内不可能接纳来自社会的规模化用户，而毕竟已经陈旧的系统技术也早已无法跟上当前小型化、低价位、易管理的系统集成要求；同时几乎都是由在校生负责管理的校园BBS网络，在用户管理和新用户引导上存在明显的不足，而相对单纯的用户群以及这个用户群社会经验的相对欠缺，已经造成了校园BBS网络上人文和讨论风气方面比较严重的缺陷。在这方面先行一步的台湾地区校园网络已经开始对这种来自于自身的积弊有所醒悟和探讨，而在很大程度上脱胎于海外校园网络的国内校园InternetBBS在走向社会的同时对自身的弱点也应该有一个清醒的认识。

用“危机与机遇并存”来形容1996年的中国在线服务业，纵不贴切也相去不会太远，虽然各家的危机可能千差万别，但从根本上来说，站台能否拥有并保持稳定增长的用户群恰恰是各种危机中的本质原因。BBS作为一种交互式信息发布渠道，相对于国内刚刚兴起的信息服务行业中的其它领域来说，远不能与电视和电话的群众广泛性和使用普及性相比。为了将在绝对数量上本就很少的计算机通讯用户争取到自己的旗下，各种站台无不使出浑身解数，商业站台的大量广告性报道、民间公司站台的服务承诺和业余站台的强调人文和精神交流，最终都会成为潜在用户进行选择的依据。而现在已经成为在线服务的弄潮儿的那些先行者们，随着站台数量、种类和用户的增多，其本身的队伍也在慢慢壮大的同时，开始了分化和整合。站台和网络在分化，用户群的增长也在分化。BBS站台以前曾经借以吸引那些老用户的个性化和灵活性，现在又成了吸引新用户和分化老用户的双刃宝剑。如何在这种用户群的分化整合中，通过调整站台的管理和运营方式，重新塑造站台的人文风格，以确立自己的优势，现在已经也应该成为各类BBS站台的首要任务了。同时，这种用户分化本身也正是社会开始接纳在线服务这种信息发布方式，并进行社会融合的标志。这种标志的出现就意味着社会上规模化用户群的出现已经近在眼前。

当业余BBS还仅仅是在很少数的电脑发烧友的小圈子中流行时，大量采用FreeWare和ShareWare软件的站台技术为本就拮据的站长们提供了充分的发挥余地，而商业站台在市场状态不明的情况下，也无力投入太多的资金购买商业化软件。因此从技术上来讲，中国目前都存在各类BBS系统，即便是自成一体校园InternetBBS网在内，就其本质来看都有很大的共同之处。但曾经使发烧友们爱不适手的站台软件，面对社会用户群的规模化需求已经明显不堪重负，于是面对渐已成型的中国在线服务市场，各种类型的BBS站台都在试图通过技术上的更新换代来进一步确保自己的优势。

1996年是国际上Internet和Intranet大发展的一年，随着Internet/Intrant技术的普及和WWW应用向小型企业、个人的发展，曾经一向为人所诟病为“发烧友的大杂烩”的BBS站台软件，也开始向集成化的小型独立Web服务器靠拢，在可以预见的未来，我们完全有理由相信可以看到具有完善Win－dows图形界面、集成WebServer功能、提供离线阅读的快信功能、可以通过Gateway或Maildoor与全世界的新闻组联结的一种介于ISP和单线BBS站台之间的新型BBS系统即将出现在中国的在线服务领域。而这种技术上的进步又势必会给各种类型的BBS系统和网络带来一场新的冲击。

在我国，外来技术所产生的冲击由来以久，事实上无论是技术上的更新还是信息市场中的争夺，中国的信息产业无不处于国际先进技术和厂商的围攻之下，而在这种种表象的背后则是在电子空间展开的一场不同地域文化之间看不到硝烟的“战争”。这场战争来得是如此的突

然，以至于几乎所有的国人还都沉迷于泛滥在各种计算机行业报刊上的各种似是而非的名词和眩人眼目承诺之中——所有的计算机公司都想走进 Internet 的奇幻世界、所有的集成商都承诺可以包揽从无到有到最先进的 Internet/Intranet 网络解决方案、所有的国家机关和部门都开始面临一个全新的宣传渠道却又都无所适从……等等等等，信息产业终于开始在中国这片古老的大地上爆炸了。但所有这些无不是来自于舶来品的“恩惠”，这“恩惠”绝不会是免费的午餐，商人看重的绝不仅是中国的市场，在技术的背后更有文化的冲击，价值取向、生活方式乃至世界观的角逐无不在网络上延伸……而在这些纷扰中，面对来自异域的“新生活传教士们”的“启蒙”，中国自己的本土信息文化也终于开始觉醒！

这种觉醒以一种独特的方式，悄然在 1996 年宣告着属于中华民族自己的信息文化圈的诞生。注重人文、彻底的本土化、贴近人民生活、廉价快捷的通讯方式——中国式的 BBS 已经在规模和性质上开始发生质的变化，具有社会规模的新用户群的形成，使得无论是业余网络还是商业站台都得以有机会冲出各自固有的形式羁绊，在整个中国社会的大环境下一展自己的风采。Internet 的一枝独秀很块就将被中国特色在线服务的百花齐放所取代。新的服务内容、新的服务方式都将在这种大背景下，由设想成为可能。最终中国式的 BBS 必将以融人国内寻常百姓的日常生活这种方式开始自己的壮大之路，在不远的将来，一片充满中华民族积数千年文化底蕴而成的电子空间将呈现在我们的眼前，而我们可以“冲浪”的也将不仅仅只是 Internet 而已了！



电脑音乐——一个瑰丽的梦幻世界

南京 陆林

发展历程

历史的车轮滚滚前进，总是把人类昨日的梦想变为现实。今天，当我们喝着香浓的咖啡，坐在一台二十世纪最伟大的发明——电子计算机前，通过 Inet 翻阅着当日的电子报刊、查找着自己电子邮件时，我们不能不由衷的感叹道：科学技术的发展给我们的生活带来了多大的变化啊！是的，科学技术，尤其是二十世纪以来飞速发展的电子和微电脑技术几乎改变了人类的一切，当然，其中也包括音乐艺术。

到了 1946 年，世界上第一台电子计算机 ENIAC 在美国诞生了，很快，一些数学和音乐的双料天才就开始在音乐上使用这种工具。1948 年，计算机首先被应用于音乐的分析、研究中，实践证明，它在分析风格、调性与和声结构等方面是十分有用的。1957 年，美国作曲家理查伦·希勒尔和数学家伦纳德·艾萨克合作首次制作出了真正的“计算机音乐”，爱达的预言在一百一十五年之后终于得以实现。

七十年代中期到八十年代初期，电子工业飞速发展，计算机由笨重的电子管时代、晶体管时代、集成电路时代跃入了微处理器时代，于是酝酿已久的“个人电脑”终于得以面世。

1975 年，世界第一台个人电脑 Altair8800 问世了，它以创记录的低价格——395 美元引起了极大的轰动。1976 年和 1981 年，奠定当今世界电脑两大主流的 Apple 和 IBMPC 相继问世，人们不禁惊呼：电脑进入家庭的时代到来了！

在这些电子行业的骄子们干得热火朝天的时候，我们的音乐天才们也没有坐失良机，他们抓住了每一个机会：几乎每一种新的电脑推出，它们都很快被应用到音乐方面来，更有甚者，一些音乐家不满足于普通微机提供的音乐功能，他们与计算机专家合作研制出了专业的音乐电脑，如 Atari 和 Amiga 音乐电脑就是很好的例子。

对于 MIDI 这个词，大多数人并不陌生：MIDI 不就是电脑音乐的意思吗？其实，MIDI 不过是一种接口，或者说是一种通讯协议，但由于它对电脑音乐产生了太大的影响，以至人们把它作为电脑音乐的代名词了。

我们知道，早期的电子合成器是没有统一的标准的，各生产厂家都按照自己的规格生产电子乐器。电子乐器之间和电子乐器与电脑之间，都没有固定的通讯协议。所以，如果您只使用同一厂家的一两件电子乐器，问题还不是很大，可是当您同时使用几家公司的设备构成一个电脑音乐系统的时候，麻烦就来了，您怎么能使一台美国 E－MU 的音源发出您在日本 Roland 键盘上弹奏的一个标准 A 呢？您怎么让您的电脑知道您在合成器上弹了些什么呢？

在 70 年代末到 80 年代初，这个问题困扰着很多电子乐器的生产者。为了解决这个问题，1982 年，国际乐器制造者协会的十几家厂商会聚一堂，各抒己见。会议通过了美国 SequentialCircuits 公司的大卫·史密斯提出的“通用合成器接口”的方案，并改名为“乐器数字接口”，即“MusicalInstrumentDigitalInterface”缩写为“MIDI”，公布于世。1983 年，MIDI 协议 1.0 版正式制定出来。此后，所有的商业用电子乐器的背后都出现了几个五孔的 MIDI 插座，电子乐器之间不再存在“语言障碍”，它们同装上 MIDI 接口的电脑一起，构成了一个更加繁荣昌盛的电脑音乐大家庭。

如此一来，电脑音乐工作者人数激增，一些业余爱好者也趁机“混迹”于音乐工作者队伍之中，并制作出相当一批惊人之作。您知道吗？现在您所听到的磁带、CD 和电影电视剧中的配乐，已经有很大一部分不是由乐队演奏，而是由电脑音乐系统制作的了。

音乐软件

我们说了半天“电脑音乐、电脑音乐”，仿佛只要有台电脑就可以创作和演奏音乐似的，其实当今的电脑音乐的定义是：使用电脑的强大功能，对代表着各种音乐事件的数字信号进行记录和编辑，然后发送给电子合成器并使之演奏出来的音乐。对于这一套创作和演奏电脑音乐的系统，我们应该将它称为：电脑音乐系统。



说起音乐软件，现在可以说是种类繁多、鱼目混珠。我倾向于把它们分为五大类，它们是：音序软件、乐谱打印软件、音色编缉软件、自动伴奏软件和音乐教育软件。五种软件各有不同的侧重，但又可以用一种叫作"通用MIDI文件"的文件格式来相互沟通，下面我们一一介绍。

1、音序软件

又称作曲软件。在作曲家和音乐制作者看来，音序软件一定是最有用和最强大的电脑音乐软件。音序软件的作用就是把您在MIDI键盘上弹奏的音符以数字信号的方式记录下来，并立即以乐谱或数字的形式显示出来，供您任意进行编缉处理。您可以把编缉好的乐曲以电脑文件的形式储存在磁盘上，以便在需要的时候随时调出来播放。

2、乐谱打印软件

当一个音乐家在音序软件中作了一首他自己非常满意的乐曲之后，我相信他一定会有一种把精美的乐谱展示给世人的愿望。虽然有的音序软件也有乐谱打印的功能，但是它们打出的乐谱往往粗糙不堪，满足不了人们输出精美乐谱的愿望，于是乎，乐谱打印软件应运而生。

乐谱打印软件是专为打印乐谱而设计的，因此，它虽然也有录、放音等功能，但是它摒弃了大多数的MIDI编缉功能而代之以强大的图形功能。

专业的乐谱打印软件如著名的Encore、Finale等都预制了大量的音乐符号。很多诸如连线、渐强渐弱、延音、跳音和反复之类符号，用它们制作起来都不费吹灰之力。有的软件还提供了专业的吉它谱和鼓谱的符号，甚至允许您自己制造符号，只要您有台打印机，精美的乐谱就唾手可得了。

3、音色编缉软件

音色编缉软件是在电脑上使用的拓展电子合成器的音色编缉功能的软件。这种软件以极其直观的图形方式在电脑上显示出电子合成器的各种音色信息，操作者可以很方便地在电脑上对合成器的音色进行修改，并可以将修改过的音色发送回合成器或储存在电脑磁盘上。

4、自动伴奏软件

自动伴奏软件是一种"傻瓜"音乐软件，它把制作音乐的过程简化为仅仅是输入和弦功能和选择音乐风格这两个步骤。比较有名的自动伴奏软件象Band-In-A-Box和SuperJam等都预制有大量的音乐风格，无论是现代的爵士乐、摇滚乐、流行乐的风格，还是古典的圆舞曲甚至海顿、莫扎特的音乐风格，都被软件的编制者摸得一清二楚。您只要输入和弦进行并选择一种风格，立即就可以听到三个到五个声部的和谐的伴奏，您可以跟着伴奏弹奏旋律，而且可以把所有的声部都移到音序软件中，加以编缉修改，做出一首象模象样的乐曲来。

5、音乐教育软件

音乐教育软件可以说是音乐爱好者的良师益友。它大概是目前品种最多的音乐软件，其中有：节奏训练、听力训练、乐理教学、和声教学、乐器知识教学等等等等。

音乐教育软件的好处在于：它能以生动的界面、灵活的手段把通常是枯燥乏味的练习变得生动有趣。当您利用电脑来学习乐器知识时，它的强大功能更是表现无遗：假如您想了解某一种乐器情况，电脑屏幕上会立刻显示出从不同角度为这种乐器绘制的图片和有关这种乐器的详细文字资料，然后与电脑相联的扬声器便会播放出用这种乐器演奏的乐曲。一切都是那么的直观，令人印象深刻。

在电脑音乐统中，我们所做的绝大部分工作都是通过音乐软件完成的，它是电脑音乐系统的灵魂、电子乐器的总指挥。电脑音乐软件经过了一段时间的发展，到目前为止几乎已经涵盖了整个音乐范畴，随着电脑软件编程技术的不断进步，它必将继续取得更大的成就。

展望未来

电脑音乐为所有的音乐爱好者、音乐学习者和音乐工作者提供了一个无限广阔的空间：它使音乐爱好者更加投入地浸淫于各种美妙的乐曲之中；它使音乐学习者更加有效率地学习各种音乐知识；它使音乐工作者能够随心所欲的使用各种音色和创作技巧，制作出更为精彩的音乐作品。

但是，我们也应该认识到电脑音乐并不是万能的，电脑永远不会具有象人类一样的想象力和创造力。音乐演奏的技艺性、即兴性依然魅力无究，一个交响乐队的几十颗心灵的共鸣不是几台音源的几十个振荡器的共振所能比拟的；而电脑音乐的生命之源也不在于对传统乐器的模仿，而在于对音乐的各个方面——无论是音色、作曲技法还是理论研究——的拓展。

展望未来，随着多媒体技术、交互式电视技术的发展，梦幻般的电脑音乐技术必将会成为未来信息高速公路的重要组成部分，与所有的这些高新技术一起编织一个更为瑰丽的梦幻世界！

常见文件扩展名释义

%A%	WPS格式字处理文档中间文件
* .aif	MAC上常用的音效文件
* .arc	压缩文件,可用phunpak解压及pak.exe来解压
* .arj * .a01 * .a02	一种压缩文件,用arj可以压缩并解压 * .a01,* .a02等是使用arj的分片功能分出来的文件
* .asc	文本文件(ASCII码)
* .asm	汇编语言源程序文件
* .au	SUN的音效文件
* .avi	avi是microsoft制定的一种影象文件格式,Win95下用媒体播放机播放
* .bak	备份文件
* .bas	BASIC源程序文件
* .bat	DOS下的批处理文件
* .bin	二进制文件
* .bmp	位图文件,大部分看图软件都支持
* .c	C语言源程序文件
* .cdr	图形文件(Corel DRAW)
* .chk	由CHKDSK/F恢复的数据文件
* .com	DOS下的可执行文件
* .cps	CPAV病毒检测软件产生的磁盘监视文件
* .dat	数据文件
* .dbf	FOXBASE数据库文件
* .dcf	disk imgage by Disk Copy Fast,可用dcf来解
* .ddi	diskdupe生成的disk image文件
* .dif	数据交换格式文件
* .dl	一般动画格式,可以用dl - view来处理
* .doc	文档文件
* .dsk	diskrw生成的disk image文件
* .drv	设备驱动器文件
* .dxf	autoCAD图形文件
* .eps	Encapsulated PostScript文件
* .exe	DOS下的可执行文件
* .f	一种压缩文件
* .fli * .flc	一种动画文件,* .fli规格为320×200×256色,* .flc为fli的扩充规格,在DOS下可以用aaplay,display播放
* .fmt	FOXBASE屏幕格式文件
* .fnt	字形数据文件
* .fox	FOXBASE伪编译生成的目标文件
* .gif	(Graphics Interchange Format) Compu Serve图形文件,大部分优秀看图程序都支持,Internet中常见图象文件格式之一
* .gl	一种动画文件,可以用Grasp4来处理
* .gz	压缩文件,在unix上可用"gzip - d文件名"解开
* .ha	压缩文件,DOS下用HA来压缩/解压
* .hap	压缩文件,压缩率稍比zip好一点,目前只有DOS的程序
* .hdx	AutoCAD索引文件
* .hex	DEBUG十六进制文件
* .hlp	帮助文件
* .hpk	压缩文件,DOS下用hpack来压缩/解压
* .html * .htm	超文本文件
* .ico	Windows图标文件
* .iff	图形文件,用Amiga Images,Deluxe Paint处理
* .img	①hd - copy生成的disk image文件,②图形文件(GEM IMAGE)
* .ini	Windows初始化文件
* .jis	JIS指日本用的一种文字内码,一般的 * .jis是文本文件
* .jpg	图形文件(JFIF),可以用qpeg,diskplay来看
* .lbm	图形文件,用Deluxe Paint处理,编码方式类似 * .iff
* .lib	库文件
* .lzh	压缩文件,可用iha压缩及解压
* .mag	日本常用的一种图形文件,PC上可以用gv,display来看
* .mem	FOXBASE内存变量文件
* .mid	midi音乐文件

* .mod	WCD音频文件格式
* .mov	Quick Time的文件,一种动画格式,由Apple公司制定,在PC上可以用Quick Time for Windows(qtw)来看
* .mpg	一种动画文件,包含声音及影象,包含声音的方法有两种:一种是直接放在.mpg里,一种是另外用.wav文件储存
* .pak	压缩文件,由pak.exe产生、解压
* .pas	PASCAL语言源程序都支持
* .pcc	图形文件,参见 * .pcx
* .pcd	图形文件(Kodak PhotoCD)
* .pcx	ZSoft Paint生成的图形文件,大部分优秀看图程序支持
* .pdf	(Portable Document Format) Adobe制定的文件,可用acroread.exe来读取
* .pic	图形文件(Lotus 1 - 2 - 3Pictures)
* .png	(Portable Network Graphics)图形文件,为取代GIF而制订的图形文件格式 QPV,Display,gwswin等软件均支持
* .ppm	(Portable Pixmap)图形文件
* .prg	FOXBASE过程文件
* .ps	(post script)一种discription language,有的打印机支持PS格式
* .psd	PhotoShop标准文件,Shareware中Paint shopPro可以读取非Multi layer的 * .psd
* .rar	压缩文件,可以用rar来压缩解压
* .raw	图形文件(Raw GrayScale)
* .rc	资源管理文件
* .rle	行程压缩位图
* .s3m	S3M是由Future Grew所设计的一种音乐文件格式,可用arj.exe来播放
* .spt	图形文件
* .sdn	以前采用pak.exe来压缩,自1994以后改用zrj.exe来压缩
* .sit	Mac上的Stuff It压出来的文件,压缩采用的方法是把文件集中起来,然后用RLE,Huffman,LZW等方法压缩起来
* .sys	系统文件
* .snd	音效文件
* .sqz	备份文件,用sqz.exe解开
* .tab	表格文件
* .tar	为了备份方便而把所有文件放在一起的文件,在unix上可直接指令tar - xf文件名来解开
* .td0	* .td0是由teledisk生成的disk image文件
* .tga	(TruevisionFile Format,图形文件,svga,vpic,cshow,qpeg都有支持
* .tif	(Tag Image File Format一种高质量的图形文件,其容量为GIF图象的三倍。最早运行于Macintosh,近来Windows应用程序也支持它
* .tmp	临时文件
* .ttf	windows True Type Font
* .u01 * .u02	这是unpack生成的文件,用pack可以合起来
* .uc2	压缩文件(UltraCompressor Ⅱ),PC上用uc2压缩/解压
* .uue * .uud	由unencode生成的文件在unix上可用来解码,在DOS上可以用uuexe.exe来处理
* .vbs	一种常见的影视文件程序,可用的Windows"媒体播放机"播放
* .voc	创新公司的音效文件
* .wav	Microsoft的音效文件
* .win	图形文件,类似 * .tga
* .wmf	WindowsMetafiles(元文件)
* .wps	WPS文书文件
* .xmi	音效文件
* .z	参见 * .gz
* .Z	压缩文件,在unix上用uncompress解开
* .zip	这是一种压缩文件,可以用pkunzip来解压,用pkzip可以生成这种文件
* .zoo	这是一种压缩文件,由ZOO程序来处理

多媒体及网络计算机的技术

系统资源管理

上海 王键

MPC(MultimediaComputer)和 NPC(NetworkComputer)的出现,改变了"PC"机的概念,"计算"的概念也被延伸为"网络计算",IBM 是"网络计算"的积极倡导者和实践者。在 IBM 的机器上可以看到网络、多媒体计算功能最完美的结合和体现。主机的组件不再是一块主板+一块显示卡+多功能接口卡,而声卡、Mo-dem、视频加速芯片已成为缺省的配置,满足了人们对网络通信及视听功能的需求。

计算机的功能增加了,而其总路线结构及中断机制没变,基本内存也只有 640K,所有功能的实现,莫过于在主板的插槽上加卡,如磁盘控制器类的 SCSI 卡等,多媒体类的声卡、视卡、解压卡、电视卡、扫描仪卡等,通信类的网卡、Modem 卡等。所有这些卡都可能加到某一台计算机上,因为功能所需;而又没有一台 PC 机可以同时加载所有卡,因为"资源"有限,还有很多外接设备:外接 Modem,外接软驱、硬盘、光驱,外接 SCSI 设备等。外接设备解决了 PC 机箱"空间"资源的问题,但仍没有解决根本问题,因为所有的"外接设备"仍然是通过主板插槽上的控制卡或通信口进行工作的,占着本不充裕的"系统资源"。

通常所说的"系统资源"一般是指"中断请求 IRQ"、I/O 端口地址范围、DMA 通道、ROM 起始地址、内存等,这些系统资源是计算机 CPU 赖以管理、协调所有功能部件统一、有序工作的前题保障。只有所有的设备以统一的方式"申请动作",走固定的"通道",在固定的地方进行工作,系统才不会混乱,否则轻者个别设备不能正常工作,重则影响多个设备,数据丢失、死机等,造成整个系统瘫痪。

一、系统资源

1. 中断请求

中断功能是计算机非常重要而又不可或缺的功能。所谓"中断"是指计算机具有能停止正在执行的程序,去处理随机出现的急需处理的事件,处理完后又能继续执行原来程序的功能。在某种程度上,计算机的工作可以理解为通过中断系统来实现操作系统对计算过程的管理、监督和统筹。采用输入输出中断控制数据传送便是所谓"程序中断传送"。在这种方式下,当某一 I/O 设备需要传送数据或当数据传送完毕后,便向 CPU 发出所谓"中断请求"信号,CPU 接到请求信号后根据中断优先级判断是否可以停止正在运行的程序,若可以,则保护现场,转而执行相应的中断处理程序。

任何一种 I/O 设备都有固定的中断优先级和中断号,系统正是通过不同的中断号及中断优先级识别不同的 I/O 设备请求,调用不同的中断处理程序,实现相应的中断功能。在 PC 机中,通常情况下中断的分配方案如下:

可见,PC 机的中断资源非常有限,多的几十,少的十几,却被系统的固定组成占用大部分,如时钟、键盘、主板、软驱、硬驱控制器等。而如前述,各种功能卡工作仍需相应的中断号,可见如果想给计算机增加某些功能,必须对机器的中断使用情况了如指掌以便统筹规划,避免中断号复用。

2. DMA

DMA 是指某些外设旁路 CPU,直接与内存交换信息,此时 CPU 要将对总线的控制权交给外设。通常是对于快速外设的成批信息交换采用直接访问内存的输入输出控制方式。这种方式的基本思想是在外设和主存之间开辟直接的数据交换通道,"窃取"CPU 的工作周期,在不破坏 CPU 工作现场的情况下,完成外设与主存的数据传送,因而加快了运行速度。

SB16 声卡可以占用两个 DMA 通道,但只是在实际的声音输入输出时才使用 DMA 通道,其它情况下,释放 DMA 通道,可被其它设备使用。

普通 PC 机一般预设有 8 个 DMA 通道,分配方案如下:

每条通道都有固定的地址设定，要求使用DMA通道的外设都必须定义相应的DMA通道号地址，同时运作的设备不能同时使用同一条通道，否则会造成通道阻塞，数据传送失败。

3.I/O端口地址

在早期的PC机系统中规定最低地址栈000H～3FFH为I/O的端口地址，前256端口(000H～0FFH)为系统保留，即供系统主板上各I/O芯片使用，而后768端口(100H～3FFH)则供主板上各种设备控制卡使用。现在的I/O地址可以更多，一般设备都提供多于一个的I/O端口地址供用户选择使用。

4.ROM的起始地址

有一些设备控制卡、功能卡，本身ROM中包含低级的控制软件系统，完成自身基本功能的计算。系统要为这些控制卡定义ROM起始地址，为运行低级控制软件准备空间。比如：NE2000网卡本身ROM含有一些低级控制程序，其ROM起始地址有几个可选项：Disable/C000H/C400H/C800H/CC00H/D000H/D400H/D800H/DC00H，用户可以系统资源利用情况，选择一个没有被其它设备占用的ROM起始地址。

二、Window95中的设备管理

象其它操作系统一样，Window95提供了查询、管理所有系统资源的有效途径，且操作方便、详尽明了。在Window95的"设备管理"中可以看到包括磁记录设备、输入/输入设备、通信端口、网络硬件、中央处理器在类的系统所有设备及其占用的"系统资源"。

1. 在"我的电脑"对话框中双击"控制面板"；
2. 在"控制面板"对话框中，双击"系统"图标；
3. 在"系统属性"SystemPriorities对话框中，击"设备管理"标签；

在出现的设备信息列表框中，可以分别按"设备类型"和"连接关系"两种方式查　看系统中安装并使用的设备。

用户可以单击某设备类前的"+"号或双击某设备类以展开该设备的详细项目，如"端口"展开后有通信串口COM1、COM2等和"打印端口"LPT1、LPT2；"声音、视频及游戏控制器"设备展开后，会出现你所安装的"声卡和游戏操纵杆"的驱动程序。

双击某设备或单击选择某设备并击"属性"按钮，可以查看、修改该设备的"属性"，包括该设备的名称、类型、状态、驱动程序，最重要的是"资源"占用情况。

如果双击"计算机"，打开"系统属性"框，则可查阅系统中断、I/O端口、DMA通道及内存使用情况。

三、系统设备管理技巧及资源冲突解决方法

对有经验的用户，完全可以根据"设备管理"这张信息表，管理配置自己系统中所有设备及资源，解决资源冲突，让所有设备处于正常状态。

随着NPC、MPC的产生及发展，解决系统资冲突问题几乎成了每个电脑使用者不可避免的头疼事。早期的PC机几乎难以见到资源冲突，因为I/O设备单纯，扩展卡也就是显示卡、多功能接口卡等。而今计算机加上网络通信、多媒体、扫描仪、SCSI接口卡等很多功能硬件，很容易发生资源冲突。

资源冲突的现象是，一个或多个设备不能正常工作。如：网卡不能连网、Modem不能通信、声卡不能播放音乐、鼠标不见等等。遇到资源冲突后采取以下步骤：

1. 打开"系统属性"对话框的"设备管理"栏；
2. 在设备列表中发生资源冲突的设备前会有一个"!"号；引起资源冲突的设备可能只有一个，但发生资源冲突的设备可能有多个，所以胸可能看到多个"!"号；
3. 看到多个"!"不必紧张，找到你刚装上的某硬件设备，如网卡、声卡、Modem卡等，很可能就是罪魁祸首。牵一发动全身，解决一个，带动一批；
4. 双击该设备，打开该设备属性对话框。　如果该设备资冲突，在"通常"标签下的运行状态栏中会显示"该设备不能正常工作"，甚至"该设备不存在"信息；"驱动程序"标签可供用户添加或改变Windows95用来控制设备驱动程序；"资源"标签下，用户可查看或改变设备使用的资源，如IRQ(中断请求)、I/O地址范围或DMA通道；
5. 单击"资源"标签。　在"资源设置"列表中列出该设备的"资源类型"及"设定"：输入/输出范围、中断请求、DMA通道；
6. 在"冲突设备列表"中列出发生冲突的资源，一般情况都是"中断冲突"(IRQ)；
7. 如果某资源发生冲突，则单击"改变设置"按钮，改变资源设置；
8. 在"编辑中断请求"对话框中"域，按"上、下"尖头改变中断号，在"冲突信息"框中，会显示每个中断的使用情况：或被某设备使用、或空闲可用；
9. 选择一空闲可用资源，确定退出。

INTERNET 专栏

成都 张浩

Internet 简介

本世纪 60 年代末期，美国国防部对使用计算机网络产生了兴趣。并通过高级研究计划署 ARPA(Adva-ncedResearchProjectsAgency)向军队投资进行多种技术联网的研究，到了 70 年代末期，ARPA 已经有好几个计算机网络在运行，并且已开始将这些技术推广到军队。ARPA 研究中的一个关键思想是用一种新的方法将 LAN 和 WAN 互联起来，即成为网际网(internetwork)，Internetwork 术语通常缩略为 Internet。这一术语既指 ARPA 的项目本身，又指 ARPA 所建立的远程网络。为了区分这两个含义，ARPA 项目的研究人员采用了这样一种规范，在提及通常的网际网时，用小写的 internet，而在提及实验原型时，Internet 中的 I 要大写。在网际网互联中，通信协议是至关重要的。Internet 中的网际协议 IP(Internet-Protocol)和传输控制协议 TCP(TransmissionControlProtocol)是两个很重要的协议。以致人们将 Internet 协议组简称为 TCP/IP 协议。

Internet 在建设之初，就力争允许任何厂家的计算机都能够相互之间进行通信。这也意味着研究人员要公开有关 Internet 的所有技术发明和有关开发 TCP/IP 软件的所有规范。

1983 年初，ARPA 扩充了 Internet，将所有与 ARPANET 相连的军事基地都包括到 Internet 中，并采用 TCP/IP 协议，这表明 Internet 开始从一个实验网络向一个实用网络转变。在 ARPA 研究 Internet 项目的同时，UNIX 操作系统正在崛起。ARPA 意识到伯克利版本的 UNIX 系统已经传播到许多大学，因而决定使用该系统来传播 Internet 软件。这样就促成了 Internet 与 UNIX 的联姻。

七十年代末期，美国国家科学基金会 NSF(NationalScienceFoundation)，决定启动计算机科学网 ComputerScienceNetwork)项目，该项目得到了 ARPA 的资助，这就是后来的 CSNET。联入 CSNET 的费用要比联入 Internet 费用低。不久，CSNET 也开始向大学的计算机系提供 Internet 接入服务。结果，八十年代中期，许多计算机学家都可以访问 Internet。1985 年，NSF 宣布要将 100 所大学的科研人员联到 Internet 上。NSF 第一步建立了一个广域网将五个超级计算机中心的计算机互联起来。该网络称为 NSFNET。NSFNET 非常小，而且不比 ARPANET 速度快。1987 年，选定 IBM、MCI 和 MERIT 共同建设新的广域网，该广域网 1988 年夏季成为 Internet 的主干网。到 1991 年底，形势已经很明朗，Internet 发展太快，NSFNET 主干网也将在不久达到极限。美国政府很难负担整个 Internet，NSF 要求私人公司承担一些责任。为了解决这一问题，IBM、MERIT 和 MCI 组建了一个非盈利性的公司，即高级网络和服务公司 ANS(AdvancedNetworkandServices)。1992 年，ANS 建立了一个新的广域网，即目前的 Internet 主干网 ANSNET。ANSNET 广域主干网所用的传输线的容量是被取代的 NSFNET 的 30 倍。

世界各地的不同种类的网络，与美国 Internet 相连，便形成全球 Internet。人们通常所说 Internet 指的是全球 Internet。

Internet 最基本的应用

电子邮件

早期的计算机网络研究人员意识到计算机网络能提供一种个人的通信方式，而且，这种通信方式应该是电话的速度和邮政的可靠性的结合。计算机通过网络几乎能够实时传送短的信件或长的文档。设计人员将这种新的通信方式称为电子邮件(e-mail)，通常缩写为 e-mail。电子邮件的每个用户都有一个 e-mail 信箱。通常是硬

盘上的一块存储区。与邮政信箱相同，e-mail 信箱也是私有的，任何人可以将信件发送到一个信箱，但只有信箱的主人能够检查信箱中的内容或从中删去信件。每个信箱都有一个信箱地址，要向一个用户发送 e-mail，必须知道其信箱地址。信箱的名称类似于 susan@public.gb.co.cn。

文件传输(FTP)

文件传输服务指利用网络将一台计算机磁盘上的文件传输到另一台计算机磁盘，而且只需一方管理传输过程。

远程登录(TELNET)

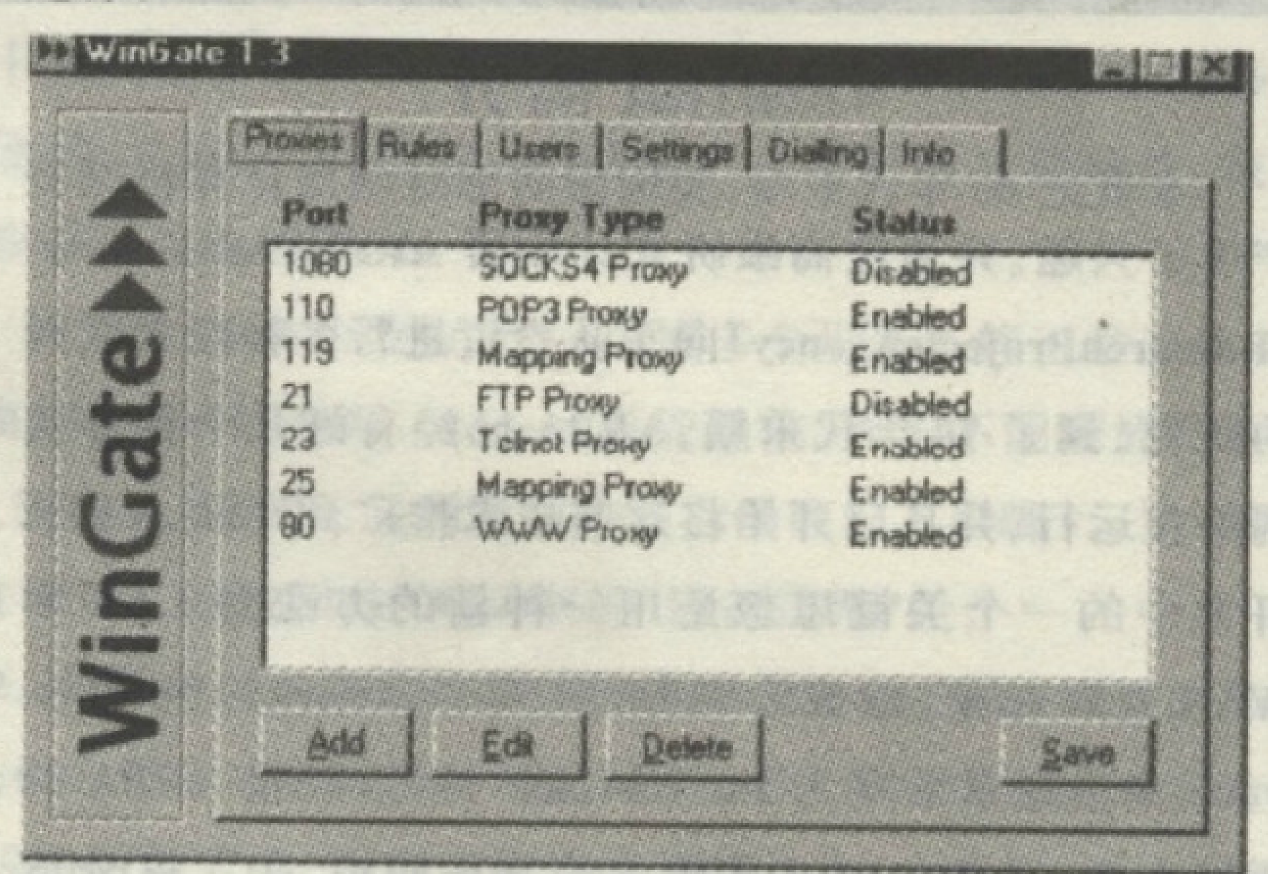
远程登录指的是在一个地点的用户登录到另一个地点的计算机上进行动态交互的 Internet 服务。

WWW(WorldWideWeb)浏览

WWW(http://www.w3.org)改变了 Internet 的面貌。web 之所以在很短的时间内取得很大的成功，一个原因是它容易使用：容易到只需点鼠标按钮。要访问 web，可使用一种称作 web 浏览器的程序。如 Netscape 的 Navigator 和微软的 InternetExploer。另一个原因是 web 的简单性。

Internet 共享访问的实现

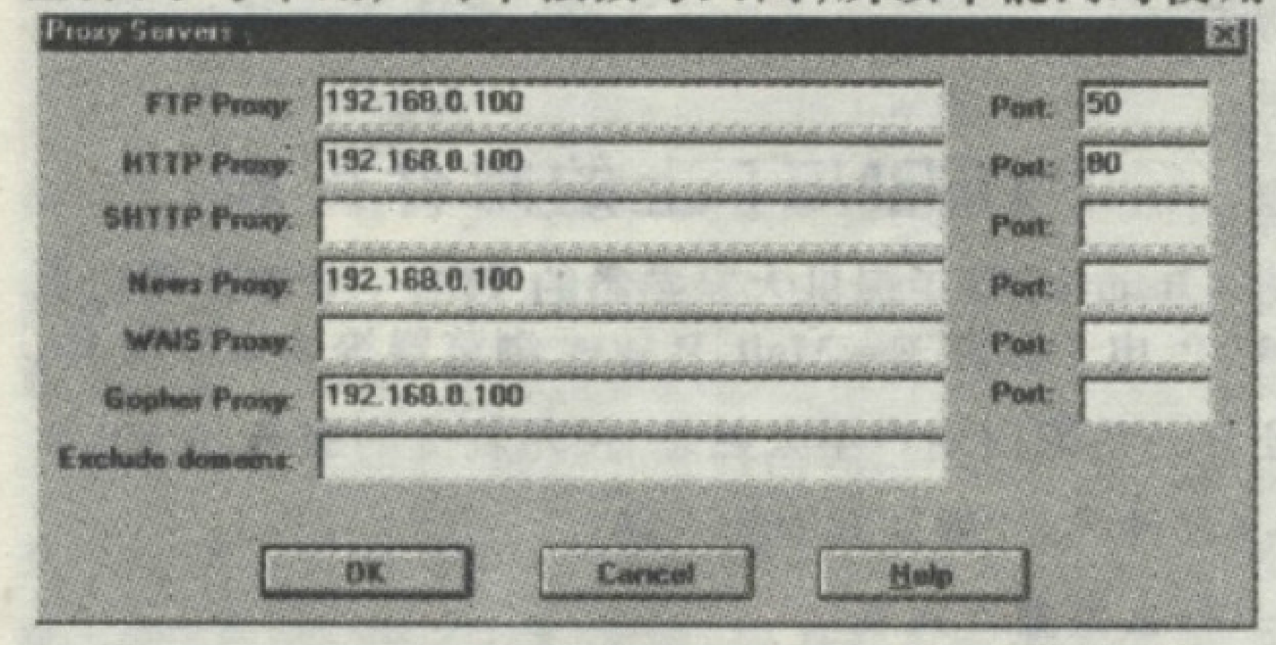
Internet 应用与 Internet 技术如今对大多数人来说已经不再陌生和高不可攀。任何单位和个人只要在各地的 isp 服务商申请一个帐号，用电话拨通特属服电话号码，就可登录到 CHINANET 的路由器，并通过设在北京或上海的 2M 国际出口，连入全球互联网 Internet。Internet 是一个资源的大宝库，无论是商业、科研还是娱乐信息，这里应有尽有。然而，如此异彩纷呈、光怪陆离的神奇世界，由于受客观条件的限制，并不是人尽可尝的。一般来说，通过 slip/ppp 方式拨号入网需要如下配置：pc 机一台（以 80386 以上为宜），调制解调器一个（或 MODEM 卡），电话线一条。在大多数单位里，由于电话线有限，MODEM 价格也偏昂贵，不可能提供给每个人单独拨号入网的全部配置。那么如何让更多的人共享一条电话线，踢上 Internet 信息高速公路，而不增加其他硬件投资呢？这个问题恐怕也是众多 IS 主管梦寐以求，而一直悬而未决的烦恼。事实上，解决这个问题的办法有下列几种选择。



一：建立企业内部局域网，采用 TCP/IP 协议。服务器选用支持多用户以及终端仿真的网络操作系统，如 Unix，WindowNT 等。其他客户机通过终端仿真方式，登录到服务器，用 Telnet 或 Termial 连入 Internet 并访问其资源。客户端操作系统可为 MS-DOS，Widows3.x/95，OS/2，Unix 等，但必须安装一套基于该操作系统的 TCP/IP 软件。Window95 本身就集成了 TCP/IP 网络通信协议，对于 DOS，Windows 3.x，OS/2 等，可从 MicrosoftLanmanger 或 Windows NT client 中卸载相对应的 TCP/IP 3.x ADD ON。这种方式虽然可行，但是以终端仿真登录到服务器的客户机并不拥有 IP 地址，无法应用某些基于图形界面的高级服务，如 WWW，Gopher 等。而且从网络下载文件十分繁琐，必须先下载到服务器，然后经局域网传到本地硬盘。另外，这种方式对操作人员素质要求较高，不适合在公司与企业的办公室内使用。

二：建立企业内部局域网。其中一台计算机连上 MODEM，并安装一套 MODEM 共享软件，如 LANtastic 等，创建用于网络共享的逻辑端口（类似于网络共享打印机方式）。其他计算机则将串口 COM2 映射到共享的逻辑端口。这样，当局域网的任何一台计算机企图拨号入网

时,都通过装有 MODEM 的计算机发出请求,并拨号。这种共享方式比较简单,基本能满足多用户接入 Internet 的需要,而且节省了硬件投资,还能运行所有的基于 Internet 客户端的软件。但这种方式也存在着很大的局限性。由于每个用户均单独拨号入网,所以不能同时使用,



并非真正意义上的共享,一般适用于 Internet 服务不集中的企事业单位。

三:建立企业内部局域网,采用 TCP/IP 协议。其中一台服务器通过 MODEM 拨号,连入 Internet,并安装一套 Internet 代理(Proxy)程序,为局域网提供 E-mail, Ftp, Gopher, WWW, News 网关服务。其他计算机则在基于 Internet 的客户端程序中设置好代理(proxy)服务器标识(如局域网采用 TCP/IP 协议,则填上代理服务器的 IP 地址,如不采用 TCP/IP,则填写代理服务器的计算机名)。这样,当其他计算机访问 Internet 时,先在局域网内找到代理服务器(ProxyServer)且将网络请求传到该服务器,这时服务器接收网络请求,并识别该请求是局域的,还是远程的,如果是远程的,则"代理"请求者,将该请求通过 MODEM 和电话线发出;远程主机接收请求并返回信息到代理服务器,代理服务器分析该返回信息的接收者,并"代理"远程主机将返回信息送至原请求发出者,完成一次网络访问。

该方法以网络信关形式,提供 Internet 服务共享,从最大程度上提高了设备利用率,是通过一个调制解调器实现 Internet 共享访问的最佳途径。

综述上述三种 Internet 共享访问实现的方法,第一种是企业级解决方案,不适合 MODEM 共享访问;第二种方法主要用于分时、零散 Internet 共享访问;单位或公司的局城网少量用户共享 Internet 访问的最佳方式为第三种,配置简单灵活,利用效率高。

架一个属于自己的 FTP 服务器

在 Internet 上玩了一段时间以后,自然就会想要和其他的朋友交换一些软件。一般的方法有以下几个:

· 通过 E-Mail 把软件发给对方;

· 在网上聊天的时侯直接把软件传给对方;

· 告诉对方网址,让他自己去拉吧。

这些方法或多或少都会受到一些局限。比如,如果软件比较大,就有可能使对方的邮箱……或者一边聊天,一边把软件传给对方,利用率也是蛮高的!可是,哼哼,已经传了 99% 的时侯突然断掉了!噢哟,对不起啦,重新再来过吧!再就是告诉他,你去 Microsoft 的 FTP 自己拉吧!不过你最好先祈祷一下,因为那里可是不支持断点续传的。

那有没有一个比较好的解决办法呢?呵呵,答案是肯定的,那就是自己架设一个 FTP 喽!下面让我来告诉你该如何做吧。

首先是要先找到一个合适的 FTPDaemon 软件。这方面的软件比较多,对于一般使用 Windows95 的用户,可供选择而且性能比较好的有 War-FTPD, Ver-million FTPD, FTPServ-UD 等。在这里我要向大家推荐 Serv-U 这个软件,它有以下几个特点:

· 界面简洁,设置方便,使用可靠,占用系统资源少,而且还支持断点续传;

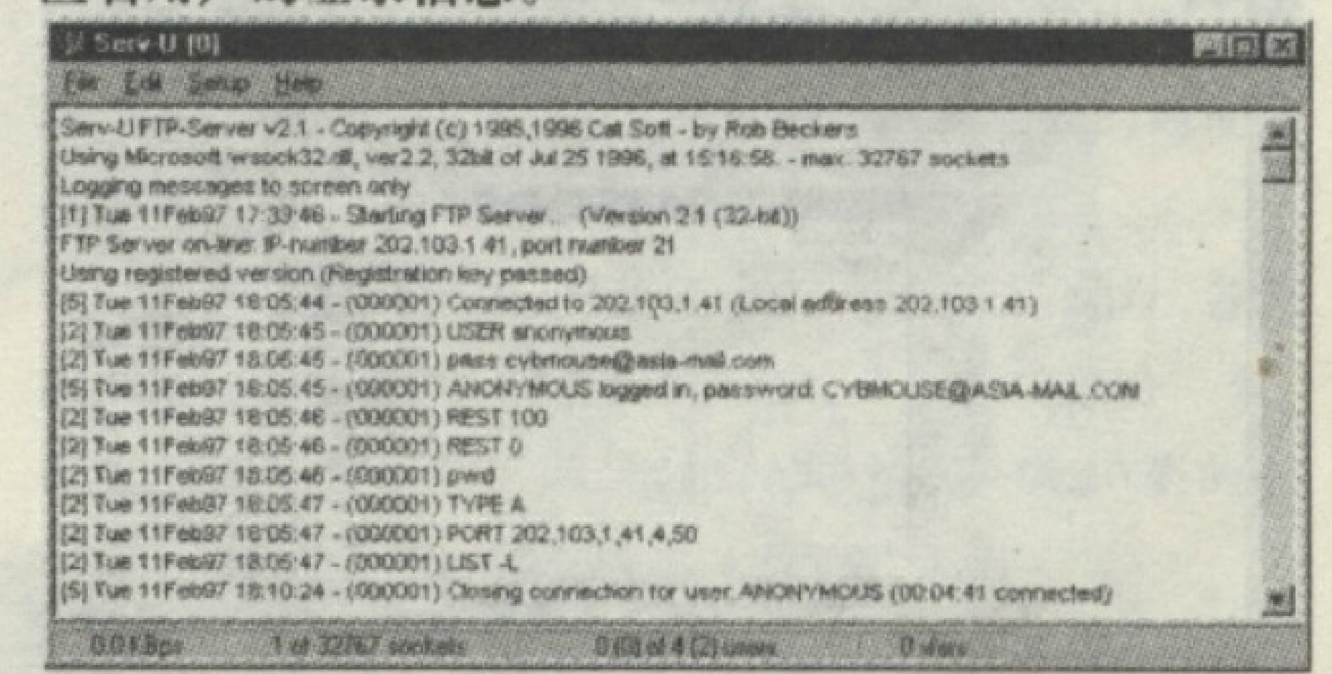
· 分别有 16/32 位的版本,可以直接运行在 Windows3.x /Windows95 环境下;

· 支持动态 IP 地址的访问(即你的 IP 地址是由主机临时分配的,也一样可以用,你所要做的就是把你当时的 IP 告诉访问者就可以了)。

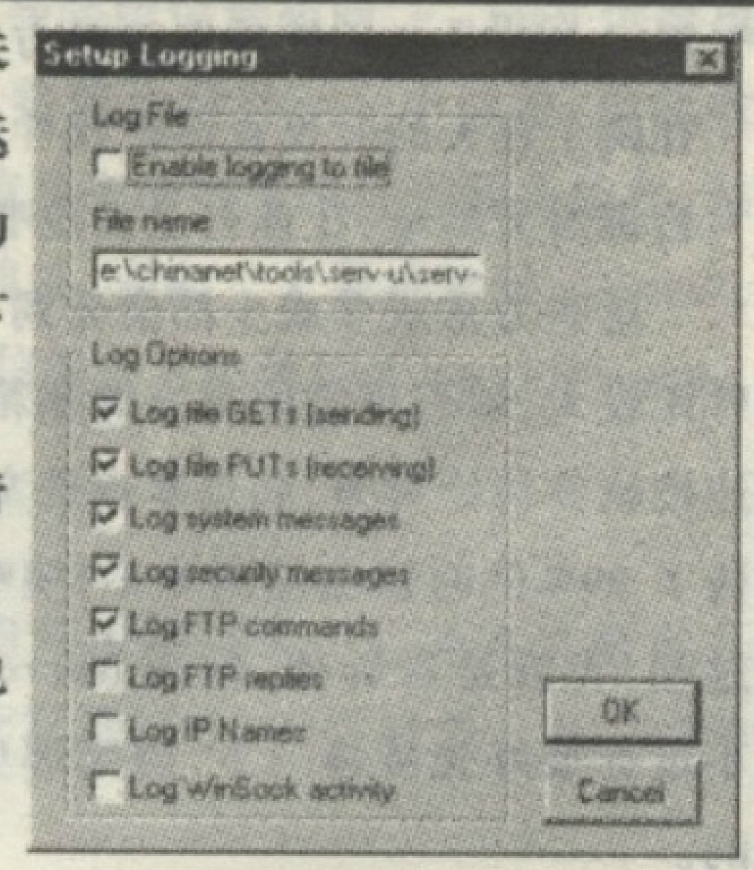
其次就是开工啦。:-)拿到这个软件以后,把它解包在一个工作目录里(比如 e:\ftp\bin),然后做一些必要的设置,就可以运行了。附件 serv-u.ini 是我使用的一部分设置,大家可以参考一下。

具体的设置(Withscreenshots)

以下就是 Serv-U 正在运行的一个窗口,在这里你可以随时监视你的 FTP 使用状况。在画面显示的是一个匿名用户的登录信息。



如果你想了解有关这个 FTP 的更多的运行细节(比如在调试的时候),那就设置一下 SetupLogging 吧。



· 允许把 FTP 的运行信息记录到一个文件里

· 设置记录文件名(包括路径)

· 记录发送信息

· 记录接收信息

· 记录系统信息

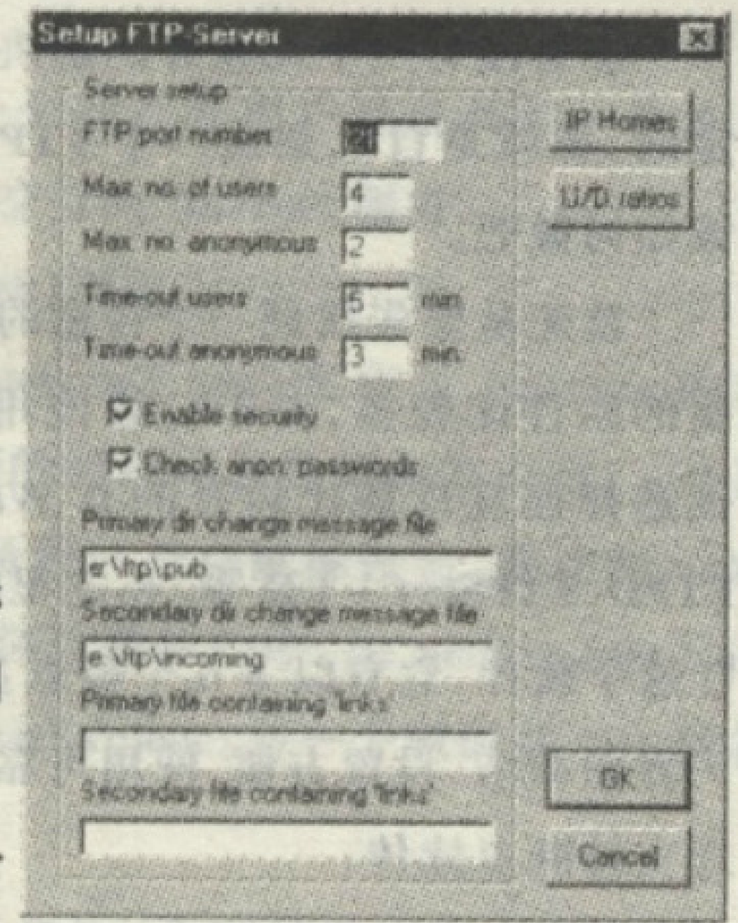
· 记录安全信息

· 记录 FTP 命令

· 记录 FTP 的反馈

· 记录对方的 IP 信息

· 记录 Winsock 的实际状态信息(一般仅在调试时打开)



在 SetupFTPServer 环节里,你可以设置:

· FTP 的端口号(一般默认为 21)

· 最多允许同时登录几名用户

· 最多允许同时登录几名匿名用户

· 访问者的 time-out 时限

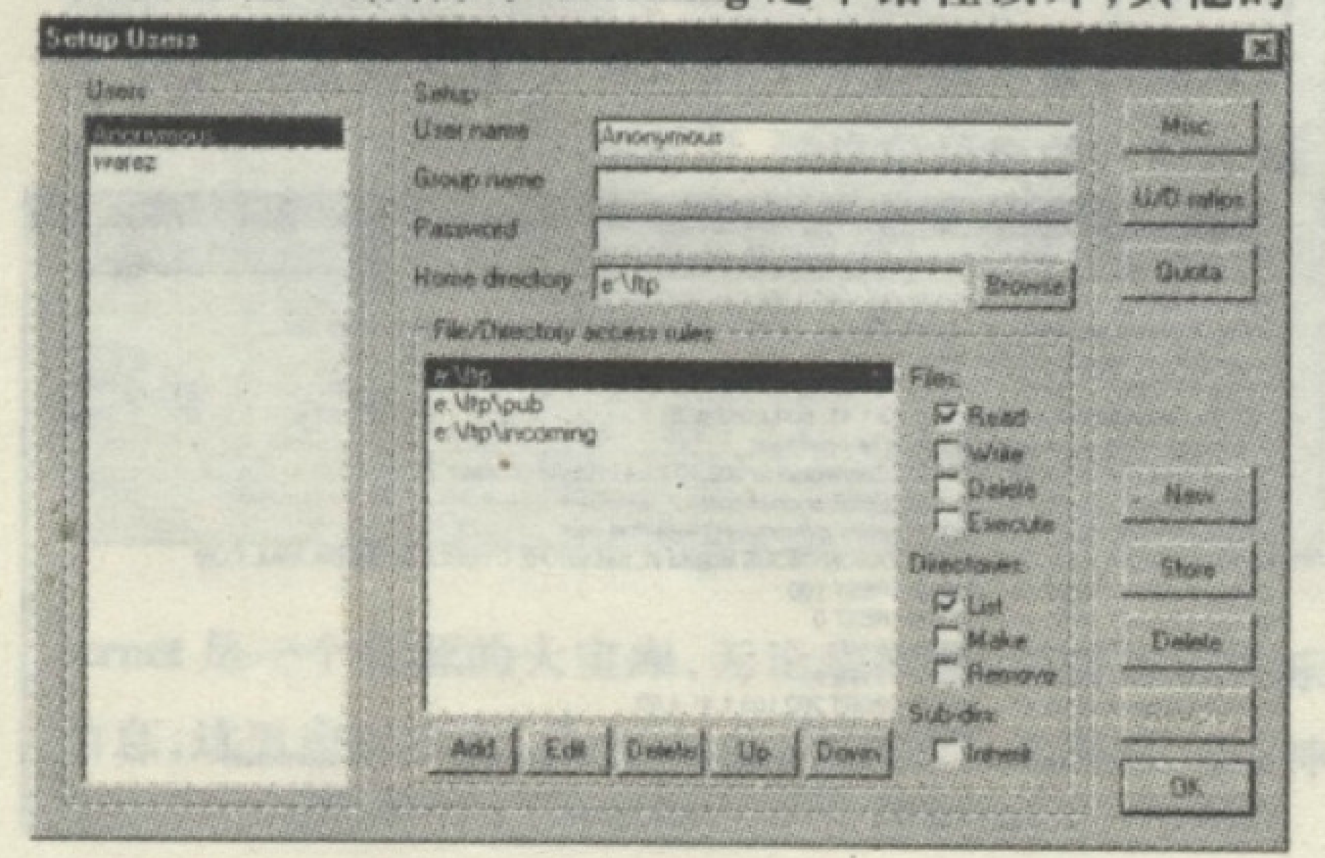
· 安全性选择

· 设定用户的可访问路径

那下一步就是设定用户的访问权限了,这样你就可以专门开一个帐号给你的朋友了。

· 呵呵,这里的设置很简单,就不用我多说了吧!

· 只要记住一条:除了 incoming 这个路径以外,其他的可访问路径不要开 Write/Delete 的权限。



好啦,我已经说了这么多了,你是不是也想弄这么一个了?嘿嘿,心动不如行动。

到 http://tucows.cableinet.net/files/servu21.zip 下载一个吧!

INTERNET 上的邮件列表

Internet 除了提供大家熟悉的 TEL-NET 终端仿真、FTP、电子邮件 E-Mail、WWW 浏览器等基本服务外,还有一些国内用户不太熟悉、使用较少的服务。MallList-"邮件列表"就是其中的一种。

一、什么是邮件列表

让我们先来分析一个例子。如果我们正在研究一个课题,并想和世界各地的同行经常交流信息。一种办法是从多条途径找到同行的姓名和电子邮件地址,然后通过 Internet 网上的 E-Mail 工具和它们互相通信。这个办法的缺点一是名单绝对找不全,二是太费时间。有没有更好的办法呢?答案是肯定的。

假设把世界上研究这一课题的人员组织起来,设定一个公共的地址,如果向公共地址发出邮件就等于向这组人中每一个人发出了电子邮件,这个问题就解决了。

在 Internet 网上,"邮件列表"服务成功地实现了上述设想。网上有许许多多的对某个问题感兴趣的组,每个组少则几十人,多则几百上千人,这些人散布于 Internet 的各个地方,每个组有一个别名,即一个公共的电子邮件地址。任何发送到别名中的邮件都会自动地邮寄到组中的每一个人,而无需知道每个人的 E-Mail 地址。这些公共电子邮件地址的集合或各组别名的集合称为邮件列表,Internet 上的这项服务称为邮件列表服务。

1. 邮件列表和电子邮件的区别:邮件列表和电子邮件两者都是以收发邮件为主要服务手段,都具有快捷、技术要求简单和费用低廉的优点,因而是网络上使用频率最高、见效最明显、最为广大用户所喜爱的使用方法。两者的区别在于前者知名度高,常用于个人间的联系、讨论、交流等,在联系到国外就学、参加世界学术会议、发表科学论文方面作用十分显著;后者需先办订阅手续才能使用,主要用于一组人之间的交谈、争论、讨论等,当从事某个课题研究时,采用邮件列表来和大量的国内外同行磋商、了解该课题在世界各地的发展现状是非常方便和高效的。

2. 邮件列表和 Usenet 新闻组的区别:邮件列表和 Usenet 新闻组都与各种专题讨论组有关(Usenet 是 Internet 提供的另一种成功的服务,本文不对其进行介绍),两者的区别在于:

①邮件列表完全以电子邮件形式进行。订阅了某邮件列表后,就只等收获了。根据该列表的繁忙程度,用户的个人信箱中有时一天能收到该组发出的几个邮件,有时能收到几十个邮件。如果两周不打开信箱,里面可能已有上百封邮件。尽管是被动阅览信件,因为同一组关心的是相同的问题,所以非常省时。而 Usenet 类似于以终端仿真方式访问新闻组网络中心,直接挑选自己喜欢的文章,再决定是否传回本机。属于主动挑选文章,但较费时间。

②邮件列表的使用方法比 Usenet 简单得多,邮件列表的使用方法基本同电子邮件,而使用 Usenet 则需要学习许多命令。

二、邮件列表的使用方法

1. 查找需要的邮件列表:Internet 上有大量可用的邮件列表(约有几千个),邮件列表的总和称为邮件列表汇总,或 LIST - OF - LIST,它们所涉及的范围已经覆盖了几乎所有的领域。从邮件列表汇总中寻找出适合自己使用的邮件列表是应用成功的关键之一。许多书上介绍了多种获得 LIST - OF - LIST 的方法,但因其太大(约有 33 万行 20000 多 K),而用户总是只对几个列表感兴趣,所以一般情况下,不用下载 LIST - OF - LIST。笔者在此介绍一个简单的方法。

可以向一个邮件列表服务器索取某一专题组的别名和地址。这样的服务器地址有许多,如 LISTSERV @ CUNYVM.CUNY.EDU、LISTSERV @ TEMPLE.Bitnet、LISTSERV @ VM.TEMPLE.E - DU 等。笔者常用最后一个地址,所用方法为:

maillistserv @ vm.temple.edu

Subject:

listglobal/subject 其中,subject 为所关心的主题,如 music、computer、GIS、GPS 等等。Internet 网络上有几千个邮件列表,所以不必担心主题名言不达意。

过一会儿,邮件列表服务器就会送回一份关于该主题的邮件组别名和地址的清单,并告诉你如何订阅到所需要的邮件组中。例如,笔者申请查找关于 GIS 的邮件列表,发出如下邮件,

maillistserv @ vm.temple.edu

Subject:

listglob - al/GIS 后,邮件列表服务器就给我发回一个邮件,内容为(摘要):

这个邮件告诉我们,第一、Internet 网上有这些和主题 GIS 有关的邮件列表组(组名和地址),并对组的性质作了简要说明;第二、订阅这些邮件列表,必须向 listserv @ listserv.net 地址订阅;第三、订阅方法是在邮件信体部分写上 subscribelist - name,其中,listname 就是表中的第一列。

2. 订阅邮件列表:

①订阅:订阅时,用户不需要在邮件中设置一个主题。但在邮件的正文中,必须包含单词 subscribe(订阅),一次可以订阅几个邮件列表,如:

maillist - serv @ listserv.net

Subject:

subscribeAG - GIS - LIST

subscribeCPGIS - L

即是申请订阅 AG - GIS - LIST 农业 GIS 邮件表和 CPGIS - L 中国海外学者 GIS 邮件表。

②确认订阅:几分钟后,用户可能会收到一个要求确认的邮件,此时,只要根据提示在若干小时之内发出确认邮件即可。邮件的正文中写上:oknnnnnn。注意 ok 和后面的数字 nnnnnn 之间必须有一个空格,而 nnnnnn 是由回复邮件指定的。也有的邮件列表不需要进一步确认。下面是一个回复确认邮件的例子:

maillistserv @ listserv.net

Subject:

ok4c8c01

接着,你就会收到一封正式接受订阅的邮件,内容是:YouhavebeenaddedtotheAG - GIS - list。同时收到一封介绍 AG - GIS - LIST 列表使用方法及注意事项的邮件。以后,你就会在自己的电子邮箱中经常收到该列表管理员或各成员的邮件,你也可以向该邮件列表的地址发出各种邮件。

3. 使用邮件列表:严格说,每个组有三个地址,各完成不同的功能,不能混淆。三个地址 @ 后面的部分一致,以 @ 前面部分加以区别。例如,AI - GIS - LIST 表的三个地址是:

LISTSERV @ LISTSERV.ACSU.BUFFALO.EDU 是该邮

件表服务器地址；

AG－GIS－LIST@LISTSERV.AC－SU.BUFFALO.E-DU 是该邮件表地址；

DANIES@LISTSERV.ACSU.BUFFALO.EDU 是该邮件表管理员地址。

①邮件表地址：由邮件表名＋@＋邮件表地址组成，例如，AG－GIS－LIST@LISTSERV.ACSU.BUFFALO.E－DU，这是邮件表的主体地址。向这个地址发送邮件，邮件就会自动发给邮件列表的每一个订阅用户。

②邮件表服务器地址：由 LISTSERV＋@＋邮件表地址组成，例如，LIST－SERV@LISTSERV.ACSU.BUFFALO.EDU。该地址不接受一般信件，只接收命令（即在信体部分只有命令）。重要的命令有：

HELP———发送基本命令的汇总；

INFO?———发送信息主题的列表；

INFOTOPIC———发送有关指定主题的信息；

LISTGLOBAL———发送有关邮件列表的汇总；

LISTGLOBAL/SUBJECT———发送有关主题的邮件列表的汇总；

SUBSCRIBELISTYOURNAME———向指定的邮件列表进行订阅；

SIGNOFFLIST———撤消向指定的邮件列表进行的订阅；

UNSUBSCRIBELIST———撤消向指定的邮件列表进行的订阅；

③邮件表管理员地址：由管理员名＋@＋邮件表地址组成，例如，DANIES@LISTSERV.AC－SU.BUFFA-LO.EDU。该地址不接收命令和关于主题讨论的信件，只接收关于该邮件列表有关问题的咨询。

4．撤消已订阅的邮件列表：如同我们订阅杂志，有时候发现订阅的邮件列表不符合自己的口味；有时候，我们外出一段时间不能查看信箱；为了避免自己的电子邮箱中充满不想要的或太多的信息，需要将原订阅的邮件列表撤消，这是十分重要的。撤消订阅的方法是：向原订阅邮件列表的地址发一个邮件，只要在信体部分写上 SIGNOFF＋邮件列表名称即可。例如，我要撤消订阅 AG－GIS－LIST，只要发出

maillistserv@listserv.net

Subject:

unsubscribeAG－GIS－LIST 即可。

最后，作为熟悉邮件列表的一种练习，建议大家首先订阅 HELP－NET，这是一个帮助使用 Inter－net 网络的邮件表，什么问题都可以提，信件的内容对于很好地使用 INTERNET 非常有帮助。一般情况下，每天可收到该邮件表发来的 10－20 封信件。订阅方法为：

maillistserv@vm.temple.edu

Subject:

subscribeHELP－NETyour－name 即可。

FTP 使用精萃

FTP 命令是 Internet 用户使用最频繁的命令之一，不论是在 DOS 还是 UNIX 操作系统下使用 FTP，都会遇到大量的 FTP 内部命令，熟悉并灵活应用 FTP 的内部命令，可以大大方便使用者，并收到事半功倍之效。

ftp 的命令行格式为：ftp－v－d－i－n－g[主机名]

－v 显示远程服务器的所有响应信息。

－n 限制 ftp 的自动登录，即不使用 .netrc 文件。

－d 使用调试方式。

－g 取消全局文件名。

ftp 使用的内部命令如下（中括号表示可选项）：

1.![cmd[args]]在本地机中执行交互 shell，exit 回到 ftp 环境，如!ls＊.zip。

2.￥macro－ame[args]执行宏定义 macro－name。

3.account[password]提供登录远程系统成功后访问系统资源所需的补充口令。

4.appendlocal－file[remote－file]将本地文件追加到远程系统主机，若未指定远程系统文件名，则使用本地文件名。

5.ascii 使用 ascii 类型传输方式。

6.bell 每个命令执行完毕后计算机响铃一次。

7.bin 使用二进制文件传输方式。

8.bye 退出 ftp 会话过程。

9.case 在使用 mget 时，将远程主机文件名中的大写转为小写字母。

10.cdremote－dir 进入远程主机目录。

11.cdup 进入远程主机目录的父目录。

12.chmodmodefile－name 将远程主机文件 file－name 的存取方式设置为 mode，如 chmod777a.out。

13.close 中断与远程服务器的 ftp 会话（与 open 对应）。

14.cr 使用 asscii 方式传输文件时,将回车换行转换为回行。

15.deleteremote - file 删除远程主机文件。

16.debug[debug - value]设置调试方式,显示发送至远程主机的每条命令,如 debup3,若设为 0,表示取消 debug。

17.dir[remote - dir][local - file]显示远程主机目录,并将结果存入 local - file。

18.disconnection 同 close。

19.formformat 将文件传输方式设置为 format,缺省为 file 方式。

20.getremote - file[local - file]将远程主机的文件 remote - file 传至本地硬盘的 local - file。

21.glob 设置 mdelete,mget,mput 的文件名扩展,缺省时不扩展文件名,同命行的 - g 参数。

22.hash 每传输 1024 字节,显示一个 hash 符号(#)。

23.help[cmd]显示 ftp 内部命令 cmd 的帮助信息,如 helpget.

24.idle[seconds]将远程服务器的休眠计时器设为[seconds]秒。

25.image 设置二进制传输方式(同 binary)

26.lcd[dir]将本地工作目录切换至 dir。

27.ls[remote - dir][local - file]显示远程目录 remote - dir,并存入本地 local - file。

28.macdefmacro - name 定义一个宏,遇到 macdef 下的空行时,宏定义结束。

29.mdelete[remote - file]删除远程主机文件。

30.mdirremote - fileslocal - file 与 dir 类似,但可指定多个远程文件,如 mdir * .o. * .zipoutfile。

31.mgetremote - files 传输多个远程文件。

32.mkdirdir - name 在远程主机中建一目录。

33.mlsremote - filelocal - file 同 nlist,但可指定多个文件名。

34.mode[mode - name]将文件传输方式设置为 mode - name,缺省为 stream 方式。

35.modtimefile - name 显示远程主机文件的最后修改时间。

36.mputlocal - file 将多个文件传输至远程主机。

37.newerfile - name 如果远程机中 file - name 的修改时间比本地硬盘同名文件的时间更近,则重传该文件。

38.nlist[remote - dir][local - file]显示远程主机目录的文件清单,并存入本地硬盘的 local - file。

39.nmap[inpatternoutpattern]设置文件名映射机制,使得文件传输时,文件中的某些字符相互转换,如 nmap ¥1.¥2.¥3[¥1,¥2].[¥2,¥3],则传输文件 a1.a2.a3 时,文件名变为 a1,a2. 该命令特别适用于远程主机为非 U - NIX 机的情况。

40.ntrans[inchars[outchars]]设置文件名字符的翻译机制,如 ntrans1R,则文件名 LLL 将变为 RRR.

41.openhost[port]建立指定 ftp 服务器连接,可指定连接端口。

42.passive 进入被动传输方式。

43.prompt 设置多个文件传输时的交互提示。

44.proxyftp - cmd 在次要控制连接中,执行一条 ftp 命令,该命令允许连接两个 ftp 服务器,以在两个服务器间传输文件。第一条 ftp 命令必须为 open,以首先建立两个服务器间的连接

45.putlocal - file[remote - file]将本地文件 local - file 传送至远程主机。

46.pwd 显示远程主机的当前工作目录

47.quit 同 bye,退出 ftp 会话。

48.quotearg1,arg2... 将参数逐字发至远程 ftp 服务器,如 quotesyst.

49.recvremote - file[local - file]同 get。

50.regetremote - file[local - file]类似于 get,但若 local - file 存在,则从上次传输中断处续传。

51.rhelp[cmd - name]请求获得远程主机的帮助。

52.rstatus[file - name]若未指定文件名,则显示远程主机的状态,否则显示文件状态。

53.rename[from][to]更改远程主机文件名。

54.reset 清除回答队列。

55.restartmarker 从指定的标志 marker 处,重新开始 get 或 put,如 restart130。

56.rmdirdir - name 删除远程主机目录。

57.runique 设置文件名唯一性存储,若文件存在,则在原文件后加后缀 .1,.2 等。

58.sendlocal - file[remote - file]同 put。

59.sendport 设置 PORT 命令的使用。

60.sitearg1,arg2... 将参数作为 SITE 命令逐字发送至远程 ftp 主机。

61.sizefile - name 显示远程主机文件大小,如 siteidle7200。

62.status 显示当前 ftp 状态。

63.struct[struct - name]将文件传输结构设置为 struct - name,缺省时使用 stream 结构。

64.sunique 将远程主机文件名存储设置为唯一(与 runique 对应)。

65.system 显示远程主机的操作系统类型。

66.tenex 将文件传输类型设置为 TENEX 机的所需的类型。

67.tick 设置传输时的字节计数器。

68.trace 设置包跟踪。

69.type[type - name]设置文件传输类型为 type - name,缺省为 ascii,如 typebinary,设置二进制传输方式。

70.umask[newmask]将远程服务器的缺省 umask 设置为 newmask,如 umask3。

71.useruser - name[password][account]向远程主机表明自己的身份,需要口令时,必须输入口令,如 useranonymousmy@email。

72.verbose 同命令行的 - v 参数,即设置详尽报告方式,ftp 服务器的所有响应都将显示给用户,缺省为 on.

73.?[cmd]同 help.

局域网上的 IP 地址管理

随着网络技术的发展和网络应用的推广,有越来越多的应用程序需要移植到 Unix 主机上,也有越来越多的应用程序要求对 Internet 进行访问。在这种情况下,在 LAN 上应用 IP 就显得越来越紧迫、越来越重要了。表面上看,把 IP 添加到 LAN 上并不是一件很困难的事情。然而,在 LAN 上对 IP 地址进行管理却是一个很令人头疼的问题,这主要是因为在 LAN 管理系统中往往缺乏 IP 地址的分配和管理能力。

在传统的 IP 网络中,网络上的每一个设备都有一个永久的 IP 地址。这种 IP 地址是一个 32 位的二进制数据。这 32 位数据又分为 4 个部分,每一部分都包含 8 位二进制数据,我们称每一部分为一个八位位组(octet)。实际上,每一个 IP 地址都可以在软件中加以改变,而且每一个 IP 地址都与一个固定的硬件地址(如以太网地址)相联系。这种稳定的联系被用作是基于 IP 的安全措施、网络管理和配置方案的基础。IP 地址也是一种寻找网络资源(例如 TCP/IP 网络上的服务器)的最为常用的工具。

如果服务器的 IP 地址发生了变化,那么 DNS(DomainNamingSystem)必须重新配置。否则的话,应用程序将无法与这个服务器建立连接。在经常发生变动的网络环境中,这种维护工作是很费时的。

许多网络功能(包括安全措施、寻找网络资源和路由选择等)都使用稳定的地址。不幸的是,现在的许多 LAN 环境正在破坏这一稳定性。例如,随着企业各部门的扩编或精简,许多计算机需要从一个网络移到另一个网络上;工作组(workgroup)也可能会从一套机器移到另一套机器上;有时为了提高网络的性能,还需要对网络进行重组。所有这些都大大地破坏了传统网络所需要的稳定性。

对一台发生了变动的计算机,网络管理员不得不改变它的 IP 地址、缺省路由器、DNS 信息和所有依赖于 IP 地址的安全措施。因此,站在 LAN 网络管理员的角度上来看,为 LAN 上的每一台设备分配一个 IP 地址的要求会导致许多实实在在的管理问题。

解决这些问题最简单的方法在实际应用中往往是行不通的。例如,我们可以为每一个以太网卡分配一个 IP 地址,然后根据 IP 地址来决定采用什么样的安全措施、如何进行配置以及采用什么样的路由选择方案。但是,这种解决办法只有在那些稳定的网络环境中才是行得通的。

类似的,如果我们有足够的地址可以分配给用户的话,我们当然可以给每一台工作站一个 IP 地址。但是,因为 IP 地址是事先分配给各个企业或组织的,所以这些企业或组织往往没有足够的地址为 LAN 上的每一台设备指定一个单独的 IP 地址。

在这种情况下,有两种方法可以解决 IP 地址管理的问题。一种方法是对基于工作站的 TCP/IP 栈进行集中管理和存储;另一种方法是使用 IP 网关,IP 网关可以提供集中式自动地址分配、动态地址公用和地址共享功能的组合。这两种方法在许多方面是不同的。为了使您可以更加清楚地认识到它们的区别,我们有必要先对一些相关的术语进行简单的介绍。

1、几个相关的术语

(1)动态分配:

采用动态分配的方法,软件可以快速地对用户的请求做出响应,把公用的 IP 地址分配给用户或收回分配给用户的 IP 地址,使它仍然可以为许多用户公用。一个动态分配的例子如:25 个分散的用户共享 10 个 IP 地址。如果有一个用户请求一个 IP 地址的话,动态分配方法将把这

10个IP地址中的一个(随便哪一个)IP地址分配给这个用户使用;在这个用户使用完这一IP地址后,再收回这一地址。不难看出,同一个用户在多次应用中申请到的IP地址可以不是同一个。

(2)自动分配:

自动分配不会对用户申请IP地址的请求做出快速的响应,它是指在一次操作中把一整块可用的IP地址分配给硬件地址,而不是一次分配一个IP地址。

(3)地址共享:

当多个工作站共享一个IP地址时,所有这些工作站可以使用这一地址同时对IP网络进行访问(往往只有网关才能使地址共享成为可能)。运行在网关上的软件对多个IP数据流进行分离,并把它们分别传递给相应的工作站。可以通过端口号区分不同的工作站。端口号是一个标准的TCP/IP标识符。

这种地址共享有点类似于日常生活中的信件。邮局先把属于同一单位的信件送到该单位的收发室,再由收发室分发到各个不同的部门或个人,这就要求单位中的每一个部门或个人都有一个唯一的内部信箱号———就像每台工作站有一个自己的端口号一样。邮局只关心各个单位的地址而不必清楚各个单位的内部机构;同样,位于LAN外部的路由器或网关只考虑这多个工作站所共享的IP地址,而不考虑它们的端口号。

(4)地址公用:

在地址公用方法中,当一个工作站需要对IP网络进行访问时,集中式IP管理软件为它分配一个IP地址;当工作站完成对IP网络的访问后,它收回分配给用户的IP地址,使这个IP地址成为公用的IP地址。工作站每一次对IP网络进行访问时申请到的IP地址可能不是同一个地址。

下面是上述内容的概括:

当工作站只作为客户机使用并且没有用户需要通过DNS来寻找它们时,可以使用地址共享方法。例如,同一个网络上的多个FTP和telnet客户机就可以共享同一个IP地址。地址共享方法对于用于NFS、Mosaic、gopher、mail和news应用程序的客户机仍然适用。用于这些应用程序的客户机需要唯一的IP端口号,但它们可以共享一个IP地址。

相比之下,服务器则需要一个唯一的IP地址。如果用户需要通过DNS寻找这些服务器的话,它们还必须具有固定的地址。FTP和NFS服务器就属于这一类。而有些服务器(如X服务器)没有在NFS中登记注册,它们需要一个唯一的地址,但并不一定是固定的地址,因此,它们适用于地址公用方法而不适用于地址共享方法。

2.两种IP地址管理方法的比较

下面分别对前面提到的两种方法进行介绍。

方法1:对基于工作站的TCP/IP栈进行集中管理和存储

对于单纯的基于工作站的TCP/IP,地址分配和管理是非集中的、静态地和手工的。当在工作站上安装网络软件时,管理员会指定一个IP地址,这一地址可以根据工作站的需要做相应的改变。但是,一旦地址分配以后,它就不能再改变了。在这里,没有提供IP地址的自动分配或改变功能,地址是一个接一个分配的。同时也不能使多个工作站共享一个IP地址。

然而在LAN上,需要对基于工作站的TCP/IP栈进行集中管理和存储。为了把配置信息(包括IP地址信息)传递给IP网络上的设备,IP地址的集中管理和存储主要基于以下两种标准协议中的一种———BOOTP或DHCP。BOOTP和DHCP不支持地址共享,在这两种协议中每个一个工作站有一个TCP/IP栈和一个IP地址。

采用这种集中管理机制,LAN管理员可以通过一个管理控制台分配和改变IP地址,同时他(管理员)还可以完成许多其它的任务(譬如为每一个工作站指定一个DNS服务器和一个缺省的网关)。

集中管理机制可以自动完成IP地址分配任务。例如,管理员可以手工录入一个IP地址的列表,集中管理机制会自动把这些IP地址分配给硬件地址。一个IP地址可以为某一个特定的用户保留,也可以只是简单地从公用的IP地址中分配一个给硬件。但是,在这种方法中IP地址是不能共享的。

方法2:使用网关的方法

如果使用网关,则会灵活得多。网关可以提供集中式自动地址分配、动态地址公用和地址共享的任意组合。给一个网关指定一个地址,这个地址就可以被LAN上的多个工作站所共享。

使用网关的优越性在于:公用地址或共享地址可以大大简化LAN上的IP地址管理任务。这些技术不但可以减少所需地址的数量,而且可以自动适应网络的变动。这样一种方法还可以适应流动用户的需要。如果一个计算机从一个LAN上移动到另一个LAN上,没有必要改

变这台机器的IP地址和缺省路由器，因为它本来就不具有自己的IP地址。

同样地，一个用户可以使用一台新的计算机而不会产生任何问题。用户工作站不需要配置信息，所有配置信息都集中位于文件服务器上，并且与用户ID、用户组名或以太网地址联系在一起。

使用地址公用或地址共享方法时，应采取的安全措施或配置信息不可能总是依赖于IP地址，因为这时的IP地址并不是与特定的机器或用户联系在一起的。相反，网关管理软件将使应采取的安全措施或配置信息依赖于用户ID、用户组成员或以太网地址。这样会提供一定程度上的灵活性，而当配置信息和安全措施依赖于IP地址时，这些灵活性是不具备的。例如，不管用户使用什么样的工作站，他的用户ID往往是不会改变的。因此，对流动的用户组或用户来说，不管他们走道哪儿，他们都可以采用相同的安全措施和配置信息。为用户组而不是为每个用户指定应采取的安全措施和配置信息也可以获得同一层次的灵活性。另一方面，如果想把安全措施和配置信息与某一个特定的机器联系起来时，可以通过以太网地址来完成。

有些网关还有容错能力。如果用户的计算机发生了故障，他可以用另外一台机器，因为它们具有相同的IP地址。

INTERNET

****

菜单式压缩还原软件rar

rar的性能

笔者对几种优秀的压缩还原软件，如rar(v2.00beta、v1.54)、pk系列(v3.05)、arj(v2.50、v2.41a)、LHA(v2.55、v2.13)和diet(v1.44)的各项性能指标进行了对比(详见表1)。结果表明：菜单式压缩还原软件rar操作简便，功能齐全可靠，压缩速度(包括压缩速度和解压缩速度)只比pk系列略低，但其压缩率却比其它软件高得多，是压缩还原软件的较好选择。

rar与其它压缩还原软件的兼容性很好，它能识别的非rar文卷类型有：raj、zip和LZH。对非rar文卷，rar可做如下操作：

还原文件，并生成目录结构；

还原到当前目录；

还原到指定目录；

测试文卷中的文件；

从文卷中删除文件；

在全屏幕方式下观看文卷内容；

生成自还原文卷(SelF－eXtracting)；

添加文卷注释(只对zip、arj)；

添加文件注释(只对zip、arj)；

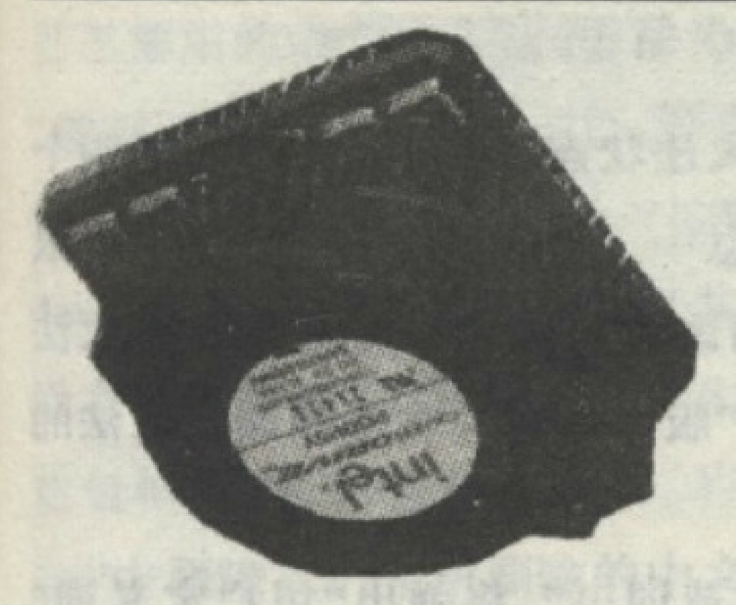
给文卷设置口令(Alt－P)；

给临时文件设置路径(Alt－W)。

观看非rar文卷的内容，有rar就行了。然而，如果要对非rar文卷做其它操作，就必需有相应的程序(PKZIP、PKUNZIP、ZIP2EXE、ARJ或LHA)；同时，这些程序的路径必须包含在PATH环境变量中。

rar的功能介绍及使用

rar既可以命令行方式运行，也可以菜单方式运行。在dos命令行键入：rar，即进入菜单运行方式。rar以菜单方式时，有两种工作模式，即目录模式(或称文件功能)和文卷模式(或称文卷功能)。目录模式时，当光标位于某文卷名上时，按Enter，即进入文卷模式。当光标位于某目录名或上层目标时，按Enter，即进入该目录。



再谈 CPU 跳频



天津 SEA

如果你是富翁，那么这篇文字对你毫无意义，请跳过不看。如果你和俺一样是穷人，那么也许对你有些帮助。所谓CPU跳频就是让CPU工作在它额定的工作强度之上，就象旧社会的包身工一样。比如我们买了一个Pentium－100的CPU，但不满足，于是就让它以133的速度工作。一般来说，Interl的CPU在确定CPU速度时都留有一定的弹性工作空间，以俺的经验来说，Interl正品的CPU都可以跳频到2个档次以上，比如100可以跳133，133可以跳166……也正因此，市场上才有奸商RemarkCPU，把100的Pentium当做133来卖。真是！好了，废话少说，来说说具体的步骤吧。

1、先确定你的PC工作在正常的情况下，然后找出主板的说明书。

2、翻说明书找出CPUExternal(BUS)FrequencySelection(CPU外部总线频率)和CPUtoBUSFrequencyRatio(总线频率倍数)的栏目，确定现在CPU工作的情况，然后依照说明开始跳频。俺举一个常用的主板为例(ASUSP/I－P55T2P43.0)，CPUExternal(BUS)JP8，JP9，JP10的情况是：

JP8(2＋3)；JP9(2＋3)；JP10(2＋3)＝50MHz

JP8(1＋2)；JP9(2＋3)；JP10(2＋3)＝55MHz

JP8(2＋3)；JP9(2＋3)；JP10(1＋2)＝60MHz

JP8(2＋3)；JP9(1＋2)；JP10(2＋3)＝66MHz

JP8(1＋2)；JP9(2＋3)；JP10(1＋2)＝75MHz

另外还有一个说明书上没有的秘密频率

JP8(1＋2)；JP9(1＋2)；JP10(2＋3)＝83MHz

另外还有一个有的板有，有的板没有额外频率俺和朋友合起来有4块T2P4，其中2块有此频率，2块没有：

JP8(1＋2)；JP9(1＋2)；JP10(1＋2)＝68MHz

CPUtoBUSRatioJP11，JP12的情况是：

JP11(1＋2)；JP12(1＋2)＝1.5x

JP11(2＋3)；JP12(1＋2)＝2.0x

JP11(2＋3)；JP12(2＋3)＝2.5x

JP11(1＋2)；JP12(2＋3)＝3.0x

其中以CPUExternal × CPUtoBUSRatio＝你的CPU速度。

3、开始跳频。先跳高一个档次。比如是66MHz×1.5＝100的CPU可以先跳到60MHz×2＝120，啊！PC工作正常。好极了，再用66MHz×2＝133看看……啊，还是正常。太棒了！你的CPU是正品的耶！恭喜你碰到一个有良心的奸商。如果不成功，也可能只是你的运气不好，不必在意。

4、人心是不足的，再跳高一个档次如何？于是，你就把跳线搞到60MHz×2.5＝150的位置……荧屏黑了……没关系。别太贪心嘛。;)如果居然成功了，哈哈哈！！你的运气实在是好，可以去买体育奖券了。

5、好了，你的CPU在你的贪婪下超额工作了。你可能就开始担心它的健康问题，所以在开始的时间内，你的PC开着的时候你必须守着它，看看有什么意外没有，这时候最重要的是散热的问题。给你一个意见，如果跳频后30个小时内CPU的发热和应用程序没有异常情况出现，那么你就可以放心了。

！！！你最需注意的问题就是散热！！

6、毕竟是非法啊。这样对CPU进行摧残，CPU的身心健康必定有一定的损害。如果你打定主意要让这个CPU用上5年以上，俺劝你还是跳回原来的速度吧。但现在市场CPU的价格下降得这么快，你想想，是不是在2－3年后会把它废了？

花絮

最近买了一个Pentium120，可以跳到200运行，开始只是运行在66×3的环境下，可是实在是不甘心，于是施出最后一招——超级无敌跳频终结大法——电压跳频，对ASUST2P4的主板来说，就是把JP17从缺省的1＋2(STD3.3V－3.465V)跳到2＋3(VRE3.4V－3.6V)。哈！！！俺的CPU终于在83×2.5＝207.5的速度下工作了。

中文 Windows95 中的中文输入

广州 肖克

中文输入是中文 Windows95 中的重要组成部分。我们既可以使用中文 Windows95 中内置的全拼、双拼、智能 ABC、区位、内码等输入法输入汉字，又可以继续使用 Windows3.X 中的各种汉字输入法，还可以创建适合操作者自己的中文输入法，如五笔字型输入法等，以丰富我们的输入手段。

中文输入法的启动

用鼠标左键单击屏幕右下端"任务框"中的"En"，在弹出的命令菜单中，任选一种汉字输入法，如选全拼输入法。这时，在屏幕的左下角出现了该输入法的状态窗口，该窗口有以下五部分组成：中英文切换按钮、输入方式切换按钮、全角/半角切换按钮、中文标点按钮、软键盘按钮。它们的意思分别为：

中英文切换按钮——我们可以按 Ctrl + 空格键，来实现中英文切换，也可以用鼠标左键单击输入法状态窗口中的第一个"中英文切换按钮"或按锁定键(CapsLock)来进行切换。

输入方式切换按钮——在中文 Windows95 内置的中文输入法中，还含有自身携带的其它输入方式，例如 ABC 智能输入法，它包括标准和双打两种输入方式，我们可以使用输入法状态窗口中的第二个"输入方式切换按钮"来进行切换。

全角/半角切换按钮——选中某个中文输入法后，按 Shife + 空格键，可进行全角/半角切换，也可以用鼠标左键，单击输入法状态窗口中的第三个"全角/半角切换按钮"进行切换。

中文标点按钮——用鼠标左键单击键入法状态窗口中的第四个"中文标点按钮"，该按钮由双引号变成单引号，即由中文标点变成西文标点。中文标点输入键定义如右面：

软键盘按钮——用鼠标右键点输入状态窗口中的第五个"软键盘按钮"，即可弹出 13 种软键盘：PC 键盘、希腊字母、俄文字母、注音符号、拼音、日文平假名、日文片假名、标点符号、数字序号、数学符号、单位符号、制表符、特殊符号。我们可以利用这些屏幕上的模拟键盘来代替键盘操作。

输入法的特性设置

用鼠标右键单击输入法状态窗口，将弹出如下四个命令菜单：帮助、版本信息…、手工造词…、设置…。用鼠标左键点"帮助"，将得到该输入法的操作指南和输入法入门信息；用鼠标左键点"版本信息"，将得到该输入法的版本信息。

用鼠标左键点"手工造词…"，将弹出"用户定义词"对话框，若选择该对话框中的"造词"按钮，接着在"词语"编辑框中输入我们要定义的词或词组，然后回车，光标自动跳入"外码"编辑框，输入上面所定义的词或词组的外码，回车或按"添加"按钮。这样，我们所定义的词或词组及其外码，同时存入扩展词库。注意，自定义词组的最大长度为 12 个汉字，中间不能有半角字符，外码输入必须是半角英文字母，否则，中文 Windows95 将报警。

用鼠标左键单击"维护"按钮，所有自定义词组将列入"词组列表"中，在"词组列表"中，我们可以按"修改"或按"删除"按钮，来修改或删除自定义词组。

用鼠标左键单击"设置…"按钮，则打开"输入法设置"对话框，在该对话框中，我们可以进行以下五项设置：词语联想、逐渐提示、词语输入、外码提示、光标跟随。它们的意思分别为：

词语联想——选择该项后，表示允许词语联想，否则表示取消词语联想。一次显示不完，用"+"、"-"前后翻页。

逐渐提示——选择该项后，表示允许检索提示，否则表示取消检索提示。若取消检索提示，只有当出现重码或有联想时，才允许提示

词语输入——选择该项后，表示允许字词混合输入，否则表示取消词组输入，这时，只可输入单词。

外码提示——选择该项后，表示外码提示有效，否则表示外码提示无效。如用全拼输入汉字，让计算机显示所输入汉字的区位码。

光标跟随——选择该项后。表示光标跟随有效，否则表示光标跟随无效。所谓光标跟随，就是输入法状态窗口、外码输入窗口以及候选窗口是相互分离的，而且移动光标时，外码输入窗口和候选窗口可以跟随光标移动。

当选择"确定"按钮后，所有选择生效。

安装或拆卸中文输入法

我们可以根据自己的需要，任意安装或拆卸某种中文输入法。安装我们习惯使用的中文输入法，卸去哪些自

已不常用的中文输入法。方法为：单击"开始"→"设置"→"控制面板"→"键盘"→"语法"按钮，在所打开的"键盘属性"对话框中，单击"添加…"按钮，我们可以在中文 Windows95 内置的 46 种输入法（其中包括世界著名国家的语言输入法）中，选择我们希望添加的中文输入法，其中也包括 GBK 的五种输入法。若单击"删除"按钮，则在"En"中删除我们希望删除的中文输入法。若单击"添加 3.X 输入法…"按钮，我们可以将中文 Win－dows3.X 中的中文输入法，添加到中文 Windows95 中来。但该输入法不具备中文 Windows95 输入法的特性，如光标跟随，一键一提示、联想等功能，因为中文 Windows95 中文输入法的码表源文件与中文 Windows3.X 中的不同

使用中文 Windows95 中的内置"输入法生成器"，创建中文输入法

按默认的方法安装中文 Windows95，系统不安装"输入法生成器"。安装"输入法生成器"的方法为：单击"开始"→"设置"→"控制面板"→"添加/删除程序"→"安装 Windows"→"输入法生成器"。"输入法生成器"安装完成后，我们就可以利用它来进行中文输入法的创建工作。

五笔字型输入法在中文输入法中占有重要地位，但中文 Windows95 中没有该中文输入法，只提供了八种中文输入法，这对喜欢用或用惯了五笔字型输入法进行文字快速录入的朋友来说，的确是一大憾事。我们以创建五笔字型为例，简要介绍一下使用"输入法生成器"生成中文输入法的过程。

要想生成五笔字型输入法，必须有符合中文 Win－dows95 编码规则扩展名为 TXT 的码表源文件。然后使用"输入法生成器"生成扩展名为 ME 的词库文件和扩展名为 IME 的输入法文件。

源码文件由三部分组成：De－scription 段、Rule 段、Text 段，现分别介绍如下：

[Description]区段

该区段描述了目标输入法的基本属性，包括六个入口(Entry)(见上图)：

[Rule]区段

该区段描述了目标输入法的构词规则。构词规则是由若干构词规则表达式组成，下面给出构词规则表达式的定义：

c[逻辑符][词语长度]={[序号标识][汉字序号][取码序号]+

{[序号标识][汉字序号][取码序号]+

{[序号标识][汉字序号][取码序号]+...}}

说明：

实例：

ce2=p11+p12+p21+p22

表示二字词，取第一字的第一、二码，第二字的第一、二码。

ce3=p11+p21+p31+p32

表示三字词，取第一字和第二字的第一码，第三字的第一、二码。

ce4=p11+p21+p31+n11

表示四字以及四字以上的词，取第一字第一码，第二字的第一码，第三字的第一码，和倒数第一字的第一码。

码表实例(以五笔字型输入法源码文件 WBX.TXT 为例)

```
[Description]
Name=五笔字型
MaxCodes=4
MaxElement=2
UsedCodes=abcdefghijklmnopqrstuvwxy
WildChar=z
NumRules=3
[Rule]
ca4=p11+p21+p31+n11
ce2=p11+p12+p21+p22
ce3=p11+p21+p31+p32
[text]
工 a    式 aa    戒 aak    式 aad    尧 aat
工 aaaa    恭恭敬敬 aaaa    工艺 aaan    工区 aaaq
……
```

五笔字型源码文件 WBX.TXT 中的 Text 段，我们可以通过 UCDOS5.0 中提供的万能输入管理程序 IMDM-NG.EXE，它能把 UCDOS5.0 中的五笔字型字典文件 WB.IMD 反编成文本文件形式的源码文件 WBX.TXT，方法为：在 DOS 状态下键入 IMDMNGWB.IMDWBX.TXT。文本文件 WBX.TXT 的格式与 Windows95 要求的源码文件格式不同。Windows95 要求汉字在前，码表在后，而且二者中间不能有空格，每条占一行。而 WBX.TXT 文件的格式是编码在前，汉字在后，二者之间有空格，而且重码字词在同一行，文件前面的说明部分也没有用。这

样就要对文本文件 WBX.TXT 做适当的调整。

调整完 WBX.TXT 文件后，启动中文 Windows95，单击"开始"、"附件"中的"输入法生成器"，单击"输入法生产器"中的"创建输入法"中"浏览"按钮，调入 WBX.TXT 文本文件后，再单击"转换"按钮，经过一系列的转换。最后，生成五笔字型词库文件 WBX.ME。

单击"创建输入法"中的"创建"按钮，添入版本号和机构名称，单击"确定"，默认系统所给的图标、位图。你也可以单击"用户定义"按钮，使用自己喜爱的图标、位图和帮助文件。

计算机问你是否将生成的输入法添加到系统中，回答"是"，系统将自动安装该输入法，此时该输入法就成为系统内置输入法的一员。

至此，五笔字型输入法文件 WBX.IME 生成，全部工作完成。整个文件共有 24134 条字词，用起来得心应手，输入错误时按 Esc 键。

中文 Windows95 中五笔字型输入法的三个文件，即 WBX.TXT、WBX.EM、WBX.IME 文件可以放在任何目录中。

对于这样创建的五笔字型输入法，我们可以享受 Windows95 中提供的中文输入的所有功能，如：词语联想、词语输入、逐行提示、光标跟随、一键一提示等功能。

建立中文输入法热键

经验告诉我们，在几个中文输入法中进行切换，使用键盘更方便。建立热键的方法为：单击"我的电脑"→"控制面板"→"输入法"→"热键"。如定义五笔字型的热键为右 Ctrl+1 数字，以后每次按右 Ctrl+1，计算机马上启动五笔字型输入法。这样，切换中文输入法，非常方便快速。

"输入法生成器"中的维护工具

"输入法生成器"中的维护工具有：逆转换、词条排序、批量造词、版本信息。它们的意思分别为：

逆转换———通过逆转换，我们可以将扩展名为 .MB 的码表词库文件，转换成符合中文 Windows95 格式的扩展文件名为 TXT 的码表源文件，以便于我们扩充和修改 TXT 文件。方法为：打开"开始"→"程序"→"附件"→"输入法生成器"→"逆转换"→"打开文件"。

词条排序———通过词条排序，我们可以将自己的码表源文件进行排序，生成一个按编码音序排序的文件。方法为：打开"开始"→"程序"→"附件"→"输入法生成器"→"词条排序"→"打开文件"。

批量造词———通过批量造词，我们可以将自己常用的专业词库，一次性地加挂到任何一个码表输入法中，生成扩展名为 EMB 的词库文件。方法为：打开"开始"→"程序"→"附件"→"输入法生成器"→"词条排序"→"打开文件"。在"批量造词"中，还有一个方便的功能———"自动编码"，我们可以使用它，对码表文件中的字词进行编码。

中文 Windows95 使用中常见故障排除几例

吉林 赵凯

一、使用打印机时遇到的故障

故障一：文档已打印，但结果不对或只打印了一部分。

解决方法（按照以下顺序依次检查，用每一种方法检查完后请重新打印文档）：

1. 检查文档中使用的字体。可以使用 TrueType 字体或打印机字体。

2. 检查字体盒。打开"打印机"文件夹，单击打印机图标，在"文件"菜单中单击"属性"，单击"字体"标签，查看字体设置。

3. 检查字体设置。打开"打印机"文件夹，单击打印机图标，在"文件"菜单中单击"属性"，单击"字体"标签，确认选择的字体盒正确。如果在列表中没有列出该字体盒，请单击"安装打印机字体"。

4. 以图行形式打印 TrueType 字体。如果是激光打印机，则操作步骤为：打开"打印机"文件夹；单击打印机图标；在"文件"菜单中单击"属性"；单击"字体"标签；单击"将 TrueType 字体作为图形打印"。

5. 查看打印机手册或中文 Windows95 提供的 Printers.txt 文件。

故障二：打印文档的时间太长不能执行其它操作。

解决方法：检查是否打开后台打印方式。操作步骤为：打开"打印机"文件夹，单击打印机图标，在"文件"菜单中单击"属性"；单击"详细资料"标签；单击"后台打印设置"；更改有关设置。

故障三：退出打印的时间太长。

解决方法（按照以下顺序依次检查，用每一种方法检查完后请重新打印文档）：

1. 关闭后台打印方式。操作步骤为：打开"打印机"

文件夹、单击打印机图标；在“文件”菜单中单击“属性”；单击“详细资料”标签；单击“后台打印设置”。如果打开后台打印方式，并且后台打印数据格式为EMF，则将其改为RAW。也可以单击“直接输出到打印机上”。

2. 使用低分辨率打印。操作步骤为：打开“打印机”文件夹；单击打印机图标；在“文件”菜单中单击“属性”；单击“图形”标签；选择较低的分辨率。

3. 查看打印机手册或中文Windows95提供的Printers.txt文件。

二、运行应用程序时内存不够

解决方法：

1. 重新启动计算机。

2. 关闭所有不需要的程序。

3. 删除一些不需要的文件。

4. 从“启动”组中删除不需要的程序。操作步骤如下：

打开“开始”菜单，选择“设置”；

单击“任务栏”，然后单击“开始菜单程序”标签；

单击“删除…”按钮；

在“删除快捷方式/文件夹”框中选定要删除的程序；

单击“删除”按钮。

让一部分硬盘空间作为额外内存。操作步骤如下：

进入“系统 属性”对话框；

单击“性能”标签；

单击“虚拟内存…”按钮；

选择“让Windows管理虚拟内存(推荐)”单选框；

单击“删除”按钮。

三、使用MSDOS中出现的故障

故障一：当运行某个MSDOS程序时，屏幕提示该程序无法在Windows下运行。

解决方法：修改高级设置，防止MSDOS程序检测Windows。操作步骤如下：

用鼠标右键单击该程序，则弹出一个快捷菜单。

在快捷菜单中单击“属性”。

在“程序”标签中，单击“高级”。

单击“防止基于MS-DOS的程序检测Windows”。

单击“确定”按钮。

在返回的对话框中再次单击“确定”按钮。

故障二：启动计算机但不进入中文Windows。

解决方法：重新启动计算机。当看到“StartingWindows95…”时按下F8键。

如果要装入AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS文件，则选择“StepbyStepConfirmation”。如果想跳过AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS文件直接到命令行方式，则选择“ CommandPromptOnly”。如果想跳过AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS文件直接到命令行方式，而且不加网络支持，则选择“SafeModeCommandPromptonly”。

四、硬件冲突

当系统中多个设备都需要使用同一资源(如内存中的一片指定区域)时，就会发生硬件冲突。

解决方法：

第一步：查看设备

(1)在“开始”菜单中单击“设置”命令。

(2)选择“控制面板”，双击“系统”图标。

(3)单击“设备管理”标签，选择“按类型查看设备”单选框(注：如果发生冲突的硬件不在列表中，则单击硬件类型旁边的加号“+”)。

第二步：确定发生硬件冲突的设备是否安装了两次如果在列表中看到发生硬件冲突的设备被列出了两次，并且用户有两台类似的设备，则转第五步。

第三步：对“发生硬件冲突的设备只安装了一次”问题的处理

操作步骤如下：

(1)双击冲突的硬件，则显示一个 属性”对话框。

(2)在“设备使用情况”框中选定“OriginalConfiguration(当前)”选项。

(3)单击“资源”标签。

(4)如果看见包含资源设置项的文字框，则转(7)，如果看到的是手动配置按钮，则转(14)。

(5)如果此设备没有“资源”标签，则看一下对话框的顶端是否正在查看正确设备的资源。

(6)如果对话框的顶端正在查看正确设备的资源，则用户需查阅硬件文档才能解决问题， 如果对话框的顶端不是正在查看正确设备的资源，则转向(1)。

(7)在“冲突设备列表”中，标识出使用冲突资源的硬件。

(8)如果满足下列条件。

在“冲突设备列表”中列出了多个冲突资源

冲突都是由一台设备引起的

希望禁用引起冲突的设备

则在硬件列表中，双击要禁用的硬件。如果可以看见“手动配置”按钮，则单击“确定”按钮，如果看不到“手动配置”按钮，则单击要禁用的硬件后再单击“删除”。

(9)如果满足下列条件：

在“冲突设备列表”中列出了多个冲突资源

冲突是由一台设备引起的

想使用引起冲突的设备

则寻找不冲突的资源设置(注：在“资源设置”框中寻找)。如果找到了不冲突的资源设置，则设置新值后单击“确定”按钮，如果找不到不冲突的资源设置，则标识出不再需要的硬件。如果可以看见“手动配置”按钮，则单击“确定”按钮，如果看不到“手动配置”按钮，则单击要禁用的硬件后再单击“删除”。

(10)如果满足下列条件：

在“冲突设备列表”中列出了多个冲突资源，冲突是由多台设备引起的，则寻找不冲突的资源設置(注：在“资源设置”框中寻找)。如果所有资源都是在未发生任何冲突的情况下设置，则单击“确定”按钮，如果部分或全部资源仍存在冲突，则将冲突的资源设置成仅与一个设备冲突。方法如下：

①双击发生冲突的资源。如果出现提示，指明在更改资源设置前必须清除“使用自动设定”复选框，那么，应将“使用自动设定”复选框清除；

②在列表框中查看可用资源设置，用笔在纸上记下所有设置以及与之冲突的硬件名称，然后单击“取消”；

③对于每个冲突资源，重复步骤①至②；

④查看列表，修改这些资源使之仅与一个设备冲突，转(8)。

(11)如果在“冲突设备列表”中列出了一个冲突资源，则寻找不冲突的资源设置(注：在“资源设置”框中寻找)，如果找到了，则标注旧的和新的设置，并单击“确定”按钮。如果没有找到不发生冲突的资源，则标识不再使用的硬件。如果可以看见“手动配置”按钮，则单击“确定”按钮，如果看不到“手动配置”按钮，则单击要禁用的硬件后再单击“删除”。

(12)如果在“冲突设备列表”中列出的是与系统保留资源发生冲突，则释放此资源。方法如下：

单击“确定”按钮返回硬件列表；

单击列表顶部的“计算机”，然后单击“属性”；

单击“保留资源”标签；

单击发生冲突的资源设置类型，然后单击其设置；单击“删除”，再单击“确定”；

双击发生冲突的设备，然后单击“资源”标签；

查看列表，修改这些资源使之仅与一个设备冲突。

(13)结束。

(14)“资源”标签中出现“手动配置”按钮，可能是由于该设备发生冲突或其它问题而被禁用，请单击“手动配置”按钮，在“冲突设备列表”框中，标识出使用冲突资源的其它硬件。

转(7)。

第四步：对“发生硬件冲突的设备安装了两次，并且用户只有一台此类型的设备”问题的处理删除重复设备并重装，操作步聚如下：

(1)在硬件列表中，单击要删除的重复的硬件，单击“删除”按钮；

(2)单击“确定”按钮；

(3)单击右上箭头按钮启动“添加新硬件”向导；

(4)单击“下一步”按钮；

(5)单击“自动检测硬件”的选项；

(6)单击“下一步”按钮；

(7)继续执行直至结束此向导。

第五步：对“发生硬件冲突的设备安装了两次，并且用户有两台此类型的设备”问题的处理对此问题的处理与对“发生硬件冲突的设备只安装了一次”问题的处理方法相同。

Foxpro for Windows 应用点滴

安徽 张杰

Foxpro forWindows 为数据库软件开发人员提供了极为方便、快捷、直观的工具。笔者在实际应用中，曾经编制了一个有关飞机状态管理的比较大型的软件。该软件包括了十几个数据库文件的录入、修改、查询、统计分析(报表、图形)及各种报表文件的输出等功能，并且，各库之间又有着密切的联系和较为复杂的操作。在开发过程中，曾遇到过一些困难和问题，现将部分问题和解决的途径介绍如下。

通用组合条件查询中的条件选择 IN(模糊查询)的实现

在数据库管理软件的开发过程中，开发者需为用户所提出的各种查询，花费大量的时间和精力。而一个好的应用软件应具有通用、灵活、实用、方便的特点。因而对于数据库管理软件中最为基本，最为常用的功能之一——查询功能而言，开发者应尽可能地使其满足用户所提出的各种条件。在 Foxpro for Win-dows 系统中，提供了一个组合条件查询 Browser.spr 程序，该程序的屏幕形式均为英文显示，为了便于用户应用，首先通过仔细阅读源程序，对其作了部分修改，将屏幕改为中文显示。Browser.spr 程序提供了 = , > , < , > = , < = , < > , IN 等几种查询的条件并可任意组合。笔者所开发的软件中，用户对某一个或某几个字符是否包含在某一个字段中较为关心，需经常查询，比方说某一个库中的"分发单位"字段，可能某一份文件分发到了许多个单位 A,B,C,D……，另一份文件又分发到了 A,C,E,F……，如此许多。用户经常要查询分发到某一个单位如 C 单位的文件是哪些，这就需实现某一个或某几个字符是否包含在某一个字段中的查询功能。而 Browser.spr 程序中所提供的查询条件 IN(模糊查询)并不是这个意义上的功能。笔者经过对源程序的修改，在其中加入了一个这样的"包含"功能，满足了需求。

关于函数 OCCURES 的实现

在《Foxpro 2.5 forWindows 用户指南》一书的函数列表中，有一个函数 OCCURES(expc1,expc2)，它返回一个整数，表示 expc1 在 expc2 中出现的次数，如果 expc1 在 expc2 没有出现，则返回 0 值。笔者所开发的软件中有一个库中的字段为"图号"，它可能是 n 个图号，各图号之间用","分开，如 A-0001,B-0002,C-0003 等等，用户有时会关心某一个文件它用了几个图。如果用函数 OCCURES，返回一个","在"图号"字段中的出现次数再加 1，便可极为方便地实现。而在实际应用中发现，不知为何并不存在这样一个函数。笔者使用 Foxpro forWindows 所提供的其 他函数，编制了一个程序，实现了这一功能。

不规范字段的排序

在数据库管理软件中，按某一字段或某几个字段排序是极为常用的。笔者所开发的软件中有一个库中的字段为"文件编号"，因为以前的库都是人工管理，因而其编号的编码只考虑方便人的使用，并不规范。如 AAA-S-1,BB-J-100,C-DJ-89 等等，尤其是后面的数字，可能的位数不定，因而直接排序结果是不理想的。如果这样几个文件 AAA-BB-100,AAA-BB-91,AAA-BB-56，直接排序结果为 AAA-BB-100,AAA-BB-56,AAA-BB-91，这样的结果显然是令人不满意的。因而在具体操作中，必须将该字段强行规范化，即按后面的数字其最长的位数补足，然后再进行排序，就得到正确的结果。

笔者在开发该软件的过程中还碰到过一些其它的问题。如既要便于用户输入(即最好用英文缩写，尽量避免输入汉字)，又要在输出的报表文件中尽可能直观地得到用户所关心的信息(中文)。另外，由于库结构比较复杂，字段得多，而输出报表的宽度有限，这样势必要将某些字段的内容合理地进行截取。

UPS 技术特性比较

石家庄 李丽

作为不间断电源的 UPS 自从伴随计算机诞生以来发展迅速。逆变技术自出现之日起，便一直是 UPS 技术进步的主要部分，其核心部件——功率器件的发展由原先的可控硅、晶体管到 MOS 管、到绝缘门限晶体管(IGBT)，到如今 IGBT 已成为众多 UPS 制造商争先采用的逆变器件。同时，UPS 的控制电路的发展也很快，由起初的分立元件的简单控制发展到今天的微处理机控制，由硬件控制又发展到软件控制继而到联网功能，这方面的技术发展已越来越具智能化和多功能化的趋势。

以美国的 APC 公司为例，其生产的 UPS 甚至在每个电池箱中都安装了微处理机以监视这些电池的状态，并可使计算机按照事先设定的顺序自动开、关机。甚至能够对环境温度、湿度和烟雾进行监视、通过联网及远程通讯进行远程监控等。从 UPS 的工作方式和结构来看，一般分为后备式(OFFLINE)和在线式(ONLINE)，其主体结构大致相同，主要包括：整流(充电)器、蓄电池、逆变器和转换开关等四个部分。

二者的区别主要是工作方式：后备式 UPS 只有在市电异常时才启动逆变器而在线式 UPS 的逆变器则自始至终都在工作。后备式 UPS 有着效率高、价格低廉的优点，但供电质量差一些，而在线式 UPS 虽然供电质量高，但价格比后备式贵得多。这几年 UPS 市场上出现了一种新的技术，即以美国 APC 公司为代表的在线互动式，这

是一种兼顾了后备式和在线式两种UPS优点的第三代UPS产品，并且很快得到了用户的认可。

它的出现无疑对原来的UPS市场和固有的技术观念是一个冲击，因而有一些似是而非的概念使一些用户的心理上产生了一些疑惑，这里我们就在线互动式和传统在线式UPS的几个指标进行一些比较。

一、切换时间

首先，UPS工作时存在着两种切换：即市电异常时的切换和逆变器过载或故障时的切换，在线互动式小功率UPS在任何情况下的切换时间都是一样的，即2ms，笔者曾对APCSmart900型的UPS作过测试，和其说明书上完全相符。而传统在线式UPS的两种切换是不一样的。事实上，在市电异常时，此种UPS不存在切换，只是在整流电压低于电池电压时，电池由原来的充电状态转为放电状态而已，其实无所谓"切换时间"。——但若逆变器过载或故障时，则必须将负载切换到旁路上去，这个切换过程不可能为零；而当逆变器恢复正常后，负载又必须同旁路切换回逆变器上，仍然有切换时间，尤其许多小功率UPS的切换是靠继电器实现的，其切换时间不更长了(除非另加储能环节)。

因此，以往的小功率在线式UPS说明书上大都标明切换时间为"0"，实际上是不确切的。然而更为重要的是，几毫秒的切换时间对电脑是否有影响?回答是否定的——别说几毫秒，甚至几十毫秒的断电对电脑都是毫不在乎的，这要从以下两个方面来讨论：

其一，我们只要分析一下电脑电源原理和波形图就可以知道，在市电(或UPS)正弦波一个周期(20毫秒)中，电脑和UPS的断开时间约15毫秒，远大于一般规定的5毫秒以下的切换时间。从这个观点上说，UPS的几毫秒的切换时间根本不影响电脑的正常工作。

其二，实测证明，计算机电路本身具有的储能装置——电容就能在断电状态中维持计算机满负荷工作50～60毫秒的时间。由以上分析可以说明，几毫秒的切换时间对电脑而言可以不计。笔者曾测出某UPS－500的切换时间为45毫秒，而这种UPS的销量还相当大。

二、UPS的输出

电压的稳定度 2KVA以下的在线互动式UPS，其输出电压有一个较宽的变化范围，有的超过了±10%，而在线式UPS则为±2%，这就造成了一些用户对前者的忧虑，认为前者输出电压不稳定，无法给电脑使用。难道在线互动式UPS不能作成稳压的吗?不是——并非无此技术，而是没有必要。

大家知道，小容量的UPS负载绝大多数是电脑，而电脑对交流输入电压的变化范围要求不高。事实上，在计算机电源电路内存在着自动调节电压不变的能力，输入交流电压变动±20V甚至±30V都在电脑正常工作范围之内，为了保险起见，一般限制在±20V以下也就足够了，不必强求什么±2%的稳定度。因此，在线互动式小功率UPS省去了过细的稳压环节，提高了可靠性。不过，APC对3KVA以上的在线互动式UPS都增加了稳压环节，将输出电压稳定在±5%以内，这是因为考虑到容量较大的UPS负载不仅仅有电脑和服务器，而且还有其它设备之故。

三、在线互动式和传统在线式

UPS的频率稳定度由于在线互动式UPS当市电正常时不启动逆变器，而是经过加工的输入市场电负载供电，乍看起来，这种UPS的输出频率随市电频率而变，即负载接受的就是市电频率而变，这就产生出在线互动式UPS不稳频的感觉，实际也有一定道理。而传统在线式UPS的说明书则表明输出电压频率稳定度为±1%甚至0.5%以下，实际情况是否如此呢?不论是在线互动式还是传统在线式UPS，一般对输入电压频率稳定的要求大都是50Hz±5。如果市频率变化超过这个值，此两种UPS都改变到电池供电状态，这时输出电压的频率稳定度都很高，这一点是不容辩驳的。当然，在线互动式UPS输出电压频率在50Hz±5%内变化，而传统在线式UPS的输出电压频率同枯在50Hz±5%范围内随市电变化。因为一般传统在线式UPS都有锁相环节，在市电频率50Hz±5%范围中，UPS输出电压的频率不但与市电同频率而且同相位，换言之，传统在式UPS的输出频率在市电正常时也是随市电而变的。

而在其说明书中所标明的比如±1%或±0.5%等那是在电池供电时的情况，这一点和在线互动式也是等同的。因此，由以上的几点讨论可以看出，在供电质量上在线互动式和传统在线式两种UPS有着同等的供电效果。当然在某些具有特殊要求的负载情况下也应作不同的选择。不过由于在线互动式UPS效率很高，故可将工作温度扩展为0～45℃，而传统在线式UPS的工作温度一般都在0～40℃。



局域网中Windows95的配置

南京 陆飞

Windows95的网络通信功能,不仅可以实现与Internet、Microsoft Network广域网的连接,还可以与Netware、Apple Talk、WindowsNT等实现连接,也可以作为独立的网络操作系统,建立局网,实现资源共享和信息传输。作为局域网操作平台Windows95的突出特点在于:

· 网络配置简单和易维护性
· 方便、直观的GUI接口功能
· Plugand Play使得网卡安装非常方便

本文主要是针对Windows95作为独立的网络操作系统,介绍如何实现Client/Server的网络通信。

一、安装Windows95的网络伙伴

在Windows95的缺省安装中,不含局域网连网工具软件,除非在机器上已安装了网卡并作为某一局域网的客户机,在Windows95的安装过程中,硬件检测到网络接口卡(NIC)的存在才会提示安装网络组成部分,否则可以选择"定制安装内容"(Customize Option),选择安装Network Option(网络选项),或者在Windows95安装结束后,增加NetworkOp-tion。

1. 打开My Computer对话框;
2. 双击ControlPanel图标;
3. 双击Add/Remove Programs,选择Windows Setup,根据需要选择安装若要实现局域网通信,须确保网络选项的安装。

二、安装并配置网卡

网卡的安装配置在其它系统中是比较困难的,但在Windows95中,虽然也较复杂却容易得多。如果是支持即插即用的网卡,安装就更方便。Windows95支持Plugand Play,在启动时会自动检测到网卡,并自动完成配置和驱动程序的安装。否则,系统会提示选择网卡的类型和驱动程序。

可能出现的问题:

安装了网卡后,并不能正常使用,甚至系统中本来的某些设备也不能正常工作,如通信口、鼠标、声卡、Modem等原因:资源冲突,包括IRQ、I/O地址、DMA等。

解决方法:

1. 右击My Computer图标,在Context菜单中选择Properties,或者在Control Panel中双击System图标,出现System Properties对话框;

2. 单击"设备管理"(Resources Manage-ment)菜单,将列出所有设备资源的使用管理情况,在设备列表中会看到在有些设备项的前面有一"!"号,并且该设备项被打开,如"端口"(Ports)、鼠标、磁盘、声卡等,这就是由于网卡的装入,造成资源冲突,导致许多设备不能正常工作;

3. 逐一选中每个有冲突的设备,并击"属性"按钮,出现该设备的属性对话框,单击"资源"菜单,分别记下该设备占用的资源:IRQ、I/O等;

4. 给网卡选择一个空闲的IRQ和I/O,"确定"退出,系统提示重启动机器,即退出Windows95,关闭计算机;

5. 按照刚才所选定的I/O地址范围、IRQ中断号,重新设置网卡跳线开关,插上网卡,重启动机器,网卡就正确安装了。

三、配置协议

协议是用于通信的计算机间所共同遵守的规则,定义了信息传输过程中包或帧的结构,工作在网卡之上。在Windows95中需要安装配置的是网络层和传输层的协议。如果要将Windows95作为其它局域网的客户机,则必须安装与该网相同或兼容的协议,如与Netware相连,须配置IPX/SPX协议,与UNIX相连,须配置TCP/IP协议等。

但将Windows95作为独立的网络操作系统,则要求联网的每一台机器配置相同的协议即可。

从Windows95网络客户机的兼容性考虑,一般为其选择安装IPX/SPX、TCP/IP和NetBEUI。

1. 在Control Panel中,打开Network对话框;
2. 单击Add,出现"选择网络组成部分"(Selectnetwork componenttype)对话框;
3. 选择"Protocol",单击Add,出现"选择网络协议"对话框;
4. 在Manufactory和Network Protocol中,分别选择TCP/IP、IPX/SPX、NetBEUI,"OK"退出;

安装了协议后,要确保与网卡结合(Bindings)在一起,才能使网卡在协议的规范下正常工作。双击所安装的网卡选项,出现该网卡的属性窗口,在Bindings菜单下的"

适配器所用协议"列表中，确保指向网卡的协议被选中。

四、定义机器的网络特性

在 Network 对话框中，除了 Configuration 之外，还有 Identification 和 AccessControl 需配置。

1. 单击 Configuration 标签，分别填入 Computer Name、Workgroup 和 ComputerDescription。"计算机名称"就是在网络环境中本台机器的标识；"工作组"即网络中一组的用户，在较大的网络中，根据不同部门或性质的网络成员分成不同的"组"，便于管理；"计算机描述"是计算机名称更详细的描述，应具有一定的意义。

2. 安全保护

Windows95 提供两级安全保护模式。在 Network 对话框中，单击 AccessControl，设定对共享资源的存取控制方法：第一种是"共享级存取控制"（Sharedaccesscontrol）这种访问控制方法既可以无条件完全共享，也可以设定"只读"口令或全权口令（读、写）；第二种是"用户级访问控制"（User－levelcontrol），可在用户对用户的级别上给共享资源设定访问权限，这一种一般是基于其它较大型网络，能够提供用户和组的列表的网络服务器。在 Windows 95 网络环境中，应选择"共享级存取控制"。

五、浏览网络

在完成的网络中每台机器的上述设定后，用硬件连接起来，就建成了网络环境。

在 Windows95 中，用于访问网络资源的方法，是使用"网络邻居"（NetworkNeiblhood）。在桌面上单击"网络邻居"图标，即会看到当前工作组的计算机，双击"整个网络"，就会看到整个网络中所有的工作组和域。如果机器与其它网络服务器相连，如 Netware 或 WindowsNT，还会看到这些服务器的图标，但必须建立了与它们的映射关系。

六、共享资源

网络的目的就是实现资源共享和信息传输，那么，在 Windows95 的网络环境中，哪些资源可以共享，又如何实现共享呢？从理论上讲，Windows95 提供了多级资源共享能力：共享驱动器、共享文件夹及文件、共享打印机、共享传真等。从客户机/服务器模式角度看，能够提供资源共享的机器及设备称之为服务器，而请求共享资源的机器及设备称之为客户机。在 Window95 网络环境下，能够提供基于机器级的对等资源共享，即网络中的每台机器都可以将自己的设备资源提供给同一工作组或同一网络而非同一工作 组的网络用户共享使用。虽然 Window95 服务器在实现资源共享时，没有提供像 NT、Netware 服务器那样强大的安全保护机制，但作为低投资、易建设的网络，比起早些 Windows 版及 DOS 的对等网络及 RAS(RemoteAccessSystem)就优越得多。

要想实现共享，就必须在"网络属性"中设置自己机器的共享特性：本机的"标识"（Identification）和"访问控制"（AccessControl），这在上面已详细说明，下面就几个具体的资源共享介绍具体方法：

1. 共享驱动器

如果没有特别的原因，一般不提供整个驱动器的共享，除非你的硬盘（也可以是光驱或 CD－ROM）全部都是共享的文件或程序。实现共享很简单，右击 MyComputer 对话框中的准备共享的驱动器图标，在 Context 的菜单中选择 properties 选项；在出现的驱动器属性对话框中单击"Sharing"标签，该设备的缺省设置是"不共享"（NoShared），选择"共享"单选项（SharedAs），须填入资源的共享名（ShareName），以便其它网络用户在使用网络邻居浏览网络时，会看到在你的计算机名下有一个该共享资源的名字。"共享名"最好有一定含义，便于网络用户明白这是一个怎样的资源。

如果用户的机器与 NT 或 Netware 相连，用户应在"访问控制"中选择"用户级访问控制"，这时就可以从 NT 或 Netware 提供的用户名表中选取能够访问该共享资源的用户，并设定不同用户的访问权限：只读或完全。

2. 共享文件夹或文件

往往在一台机器中提供的是文件夹或文件的共享能力，这对系统的安全性有益，可避免不必要泄漏的秘密。比如你可以将要给大家看的文章和报告放在一个文件夹中以共享，或干脆将某共用数据库如计划、用户信息表等信息文件共享。

实现文件夹或文件共享的方法与共享驱动器一样，先把它设置为共享，再输入共享名或选定用户列表。

3. 共享打印机

打印机是最早提出的共享资源之一，因其价格较昂贵且没有必要每台机器都连着打印机。Windows95 提供完全的打印机共享能力，支持打印队列和打印消息机制。安装共享打印机也非常方便，分两步走：

· 用上述方法将打印机设为共享；

· 在准备使用共享打印机的机器上，打开"网络邻居"



图框，找到共享打印机图标。打开本地打印机管理器对话框，而后将"共享打印机"图标拖到"打印机管理器"中，Windows95将自动安装相应的打印机驱动程序。如果本地硬盘没有该打印机驱动程序，Windows95将从提供共享打印机的服务器上找到驱动程序，并拷贝到本地硬盘，实现安装。

· 使用共享打印机的方法，即可以右击，将该共享打印机设置为缺省打印机(Default Printer)，也可以在应用程序的打印菜单中选择"共享打印机"。

可能遇到的问题：

有些应用程序的打印功能是将数据写向某一端口，如LPT1:，而连在网络上的打印机尽管被设成缺省值，也不能完成打印功能。

解决方法：

右击"打印管理器"中的"共享打印机"图标，在Context的菜单中选择"映射端口"，确定"映射打印端口"，如LPT1:，即Windows 95会将该共享打印机"虚拟"接到LPT1:上。当应用程序向LPT1写数据时，Windows95会劫获数据并送向打印机，骗过应用程序，实现打印功能。

DOS程序如何读写Windows剪贴板

山东 李强

现在再也没有人会怀疑Windows将取代DOS了，但由于种种原因，特别是在拥有大量正在运行的DOS程序的情况下，软件开发还只能逐步从DOS向Windows过渡，这样如何使DOS程序与Windows程序进行数据交换就成了一个重要的问题。在介绍我们的解决方案之前，先简单回顾一下经典的方法[1]。一般是由处于实模式的DOS程序先申请一块常规内存，然后由Windows程序利用Windows3.xAPI中的三个函数：AllocSelector()、SetSelectorBase()和SetSelectorLimit()，在保护模式下读写这块内存，从而实现Windows和DOS程序的数据交换。这种方法在实时数据采集方面有很好的效果，但它也有两个比较大的缺点：一个是Windows程序设计比较麻烦，特别是初学者容易导致GPF错误，而且难于用VisualBasic和FoxPro实现；另一个是在Win32API中取消了这三个函数，使得Windows95程序不能再采用这一方法。我们的方法是让DOS程序直接读写Windows的剪贴板，这样可以象其他Windows程序一样利用剪贴板交换数据。这种方法可以在一些经典方法不能使用的场合获得较好的效果。

我们知道，DOS程序调用系统功能都是通过中断实现，而Windows程序则是通过一组API来实现的，但这并不等于说Windows就不使用中断了。在Windows中不光是文件操作使用了DOS中断，它自身特有的许多功能也是通过中断实现，这其中就包括了我们所要用到的剪贴板函数。不单单是Windows3.x使用了内部中断，Windows95也使用了大量的内部中断。Windows的内部中断主要是利用了INT2FH，这些中断在Windows运行后，所有在Windows下运行的程序(包括MS-DOS应用程序)都可以调用。所以DOS程序可以象Windows程序一样完全合法地调用这些Windows功能，只不过这种方法是秘密的，在WindowsSDK上没有介绍。剪贴板函数使用的都是INT2FH的17号功能，即AH=17H。比如在Windows程序读写剪贴板之前都要调用OpenClipboard()函数，这个函数对应着17号功能的1号子功能，可以用下面这段代码来实现：

```
MOVAX,1701H
INT2FH
```

类似地，我们可以实现WindowsAPI中的EmptyClipboard()、CloseClipboard()、SetClipboardData()和GetClipboardData()函数。除此以外，我们还发现了一个在SDK手册上没有的GetClipboardDataSize()函数，这个函数返回剪贴板的数据大小，这个数值通常是16的整数倍，它比剪贴板上实际字符串的长度要大，这个函数对你在读剪贴板之前进行内存分配很有帮助。下面这段示例程序包括了这些函数的实现。在调用这些中断之前先要确保Windows已经运行，示例中的IsWindowsRunning()函数就是完成这一工作的。你甚至可以用老掉牙的编译系统TurboC2.0来运行它。示例程序先在剪贴板上写入一个字符串，然后从剪贴板读回这个字符串。你可以发现整个示例程序的编程同Windows程序的差别是很小的，这是此种方法的一个优点：你对DOS程序的修改可以减少到最少，而Windows程序则不需要任何修改。可以预见，如果你把DOS部分移植到Windows上来，此处

所需的改动也是很少的。

我们不需要再编写一个 Windows 的示例程序，因为你可以在任何一个能够进行文本粘贴的 Windows3.x 或 Windows95 的程序中，比如 NotePad，来检验这一结果。从 Windows 使用者的角度来看，你甚至感觉不到这个字符串是来自 DOS 的。如果打开 Windows 的剪贴板查看程序，你会发现此时剪贴板上的数据格式为“文本”和“OEM 文本”两种。

由于 Windows 利用剪贴板交换图形数据使用的是位图句柄，而这不易于 DOS 应用程序操作，所以利用本方法交换图形时最好不使用 Windows 定义的位图格式。本方法也不是万能的，它对于时序要求严格的或数据更新很快的场合不太适用。另外，我们还没有找到如何截取 Windows 的 DDE 消息的办法，所以目前这种方法不能实现 DOS 程序和 Windows 程序间的 DDE 连接。我们的工作权且算作抛砖引玉，希望你能找到更好的方法。

计算机硬盘系统常见故障处理方法

北京　王刚

一、电源引起硬盘不能自举的故障

现象：计算机启动后上电自检失败，“嘟嘟”两声喇叭响，屏幕显示“1701”故障代码，意为硬盘或信号电缆、适配器出错。经过检查，发现硬盘控制卡和硬盘完好，信号电缆亦没问题。用软盘启动可成功。再仔细检查，发现问题在电源身上。

原因：计算机的电源输入是市电压 180～250V 之间，经过调压后输出的电压分别是 +5V 和 +12V 电源。硬盘的启动需要 +12V 电源和 A4 的电流。硬盘工作时的电流为 1.1A。软盘的启动仅需 +10V 左右的电压和 1.3A 电流，而工作电流为 0.5A。因此电源的输出电压不足 +12V，则硬盘就不能启动和工作了。

排除方法：检查电源线是否插好，导线与焊点是否分开，如否，关掉电源，拆开电源外盖，检查稳压电路和电位器部分，找出损坏部件更换之。

二、主机板锂电池失效引起硬盘 TYPE 值错误

现象：启动主机后上电自检失败，硬盘指示灯熄灭，表示没有命中，“嘟嘟”两声喇叭响，屏幕出现：“RAM-BATTERYLOW”等错误信息，死机。

原因：这是主板上的充电锂电池失效，引起主机参数紊乱而产生的故障。锂电池是用来供电存放机器时钟，日期，软驱动器个数、类型、硬盘个数、类型、显示器方式，内存容量，扩展容量等参数。当开机上电自检时，BIOS 自动检核 CMOS 中的参数表，如果不匹配，则自动锁机。锂电池的工作电压为 +3V～+6V。如果电池电压不足 +3V 或电池失效，则硬盘参数消失，硬盘不被命中。

排除方法：关掉电源，拔掉所有的外线，打开主机盖。检查锂电池是否有液体溢出，如否，用万用表测量电池两端电压，发现不足 +3V，更换一新电池即可。

三、硬盘 TYPE 参数错误引起硬盘不被命中故障

现象：主机启动后，内存自检完毕，“嘟嘟”两声喇叭响，屏幕出现：“C:Driveerror”等错误信息。硬盘启动失败。用软盘启动成功，试图进入硬盘，出现：“Invalidmediatyper-eadingdrivecabort，Retry，Fail?”错误信息。

原因：硬盘参数 TYPE 值不匹配引起硬盘不被命中故障。当前，生产硬盘的厂家有数百个，硬盘的型号也为数百种，不同厂家的硬盘，TYPE 值也不一样。TYPE 值是一个硬盘特征标志，代表硬盘容量大小，磁头头数，磁道道数，扇区数目等值。如果 TYPE 的值设置错误，则硬盘不被命中，因而硬盘启动不了。

排除方法：重新设置硬盘的 TYPE 值。不同类型的计算机，参数的配置方法不同。在开机后待自检开始，按下 DEL 或同时按下 ALT＋CTRL＋ESC 三个功能键，即可进入主机参数表，选择 Drivec:（驱动器 C:）栏目中的 TYPE 项，填入正确的 type 值即可。AMI 公司的 BIOS 设置移行所设置的硬盘类型有 47 类，1～46 为标准硬盘类型，47 为用户自定义类型。

主要参数为：CylnHeadSectWpcomLeoneSize，柱面数磁头数扇区数写电流补偿磁头启停区容量当前，386 以上的主板都有硬盘自检测功能。进入 CMOS 设置菜单中，用光标点中：AUTODETELTHARDDISK 即可。

四、硬盘 0 磁道损坏的故障

现象：主机加电启动，自检完毕，硬盘指示灯闪亮，然后直接进入 ROMBASIC 状态或死机。用软盘启动成功，访问硬盘时出现：“InvalidDrivespecification”的错误信息。用 BIOS 中断强行读写零磁道，发现 BOOT 区不能正常读写。

原因：硬盘的 0 磁道物理性损坏。因为 DOS 操作系

统的主引导程序段下好是存放在硬盘的0磁道上。0磁道损坏，主引导程序则读不出来，硬盘便工作不了。

排除方法：(1)首先尽量把硬盘有用的文件、数据备份出来。由于硬盘0磁道的损坏，硬盘中的资料、文件已不能按正常备份方法备份。需用BIOS中断方法按扇区逐一备份。(2)对硬盘全部做格式化，删去损坏的磁道后，用FDISK对硬盘重新分区。(3)用FORMAT对硬盘作逻辑格式化，装上DOS操作系统和有关文件，数据即可。

五、BOOT主引导系统损坏引起的硬盘逻辑故障

现象：主机上电启动，自检完毕，硬盘指示灯闪亮，屏幕出现："DiskBootFailure"等错误信息，硬盘启动失败。用软盘启动成功，试图进入硬盘，出现："InvalidDrivespecifition"错误信息。

原因：用BIOS中断程序读出BOOT区的内容，发现该区系统信息已面目全非。主引导程序段或分区表中只要有一样被破坏，则可使硬盘启动失败。这类情况，大多是非法程序，非法操作或病毒引起的。

排除方法：重新恢复BOOT区的主引导程序段或分区表。如果是整个BOOT区损坏，则只好从另一台同类型的主机上读出BOOT区的信息，再写入故障机。硬盘的BOOT区被非法写入是常见的故障。因此，用户必须做好BOOT区的备份保护工作。

六、BOOT主引导区标志'55AA'改变引起的硬盘逻辑故障

现象：主机上电启动，自检完毕，硬盘指示灯闪亮，屏幕出现："DRIVENOTREADYERRORINSERTBOOTDISKETTEINA:PRESSANYKEYWHENREAD"等错误信息，硬盘启动失败。用软盘启动成功，试图进入硬盘，出现："InvalidDriveSpecifition"错误信息。

原因：用DEBUGIN13中断程序调出BOOT区的内容，发现该区最后的结束标志'55AA'已被改变。这类情况，大多是非法程序，非法操作或病毒引起的。

排除方法：进入DEBUG状态，用INT13中断程序调出BOOT区的记录，将最后两个字节改成'55AA'即可。

七、DOS引导区参数改变引起的硬盘逻辑故障

现象：主机上电启动，自检完毕，硬盘指示灯闪亮，屏幕出现："Non－systemdiskordiskerrorReplaceandpressanykeywhenread"等错误信息，硬盘启动失败。用软盘启动成功后可进入硬盘，但用DIR列目录时出现："filenotfound"信息，查不到任何文件。

原因：DOS引志区的OBH位移处存放硬盘I/O参数，如扇区数、字节数、FAT数、磁盘标志、磁头数、总扇区数等数据。这些参数被改变，引起寻找目录指针错误。这类情况，大多是非法程序，非法操作或病毒引起的。

排除方法：进入DEBUG状态，用INT13中断程序调出DOS区的记录，正确修改0BH位移处的参数即可。

八、DOS内核文件损坏引起的硬盘逻辑故障

现象：主机上电启动，自检完毕，转入硬盘启动，屏幕出现："MissingOpenatingsystem"或"errorLoadingOperatingsystem"错误信息，用软盘启动后可进入硬盘，可显示出硬盘的信息和文件。

原因：DOS操作系统是由(1)DOS—BIOS模块，IBMBIO.COM。(2)DOS—kernel模块，IBMDOS.COM，(3)DOS—SHELL模块，COMMAND.COM三个文件组成。其中某一个文件损坏引起的故障。

排除方法：恢复DOS三个文件。用相同版本(或高版本)软盘启动后，键入：A>SYSC:回车即可。

九、硬盘驻留病毒引起的设备故障

现象：在计算机操作过程，经常出现一些特殊的符号、信息，或者发现一些执行文件字节增加，一些数据文件丢失，一些命令文件破坏。计算机的速度减慢，还有频繁的死机，甚至还有外设备的莫名其妙的故障。

这种迹象，多是硬盘病毒引起的。计算机的病毒基本上分两大类型，一是系统病毒，另是文件病毒。病毒又按其破坏的性质分为良性病毒和恶性病毒。一些病毒公是对数据，文件破坏。一些病毒即影响到硬件设备的正常工作。特别是对引起硬件设备故障的病毒，很容易被误诊为设备故障而误修。

十、对硬盘故障修理注意的几个问题

硬盘不仅存放各种应用软件，还存放有用户文件和大量的历史数据，一旦硬盘发现故障，保护和恢复用户文件和数据资料就是首要问题。

因此，在排除故障时，必须要千万小心谨慎，分析原因，判断是属于那一类型故障。特别是不能随便用FDISK，LOWFORMAT，HFORMAT等破坏数据性的工具对硬盘进行操作。笔者曾对一个因硬盘0磁道物理损坏而险遭物理格式化的机器进行数据恢复，保全了用户的主要数据库，避免了一大损失。但也遇到另一个情况，使用者用HFORMAT低格式化硬盘，至此，硬盘的资料已不能恢复了。

汉字系统风云之最后的绝代双骄

遥想当年，九州大地上，多少英雄豪杰，或结伙操练于都城，或孤身历剑于边陲，只为夺取中国软件林中DOS汉字系统盟主这举足轻重的招牌。硝烟散尽，大浪淘沙，中原大地被希望、怡江和昆明明星三大帮派瓜分，剩下的那些，虽然有些还在挣扎求存，但是影响力早已今非昔比了，而鲍岳桥、陈江宁和简晶三大掌门的名字，也随着他们各自的独门秘技——UCDOS、天汇、中国龙——在武林中流传。

但是世事如棋，到了一九九六年，陈江宁却因故要离开怡江，独自远赴湖北，简晶更是宝刀归鞘，拿出大勇气，转投希望门下，令江湖中留下多少叹息和疑惑。

而在向这个领域做最后的告别之前，两位大侠都将自己的所长尽情演绎，各自推出了一个共享版的汉字系统，给江湖留下最后的纪念。

陈江宁和他的天汇 3.1

剑之微者，匕首也。陈江宁的这把匕首，确实是可以袖藏之物，全个汉字系统，只有一个 200 多 K 的文件。运行了这个文件之后，就能够在 DOS 环境之下使用汉字，并且提供对直接写屏的西文软件的支持，而作为一项有人喜欢有人厌的功能，它还能够将 DOS 命令的西文结果翻译成中文显示。

而使网上诸高手倾倒者，是这个 DOS 程序同时还是一个 Windows95 的驱动程序，装载了这个驱动之后，以前烦扰诸网友的在 Windows95 底下切换中文 DOS 窗口所引起的花屏现象，已经基本能够解决。小小匕首之中，竟然还能暗藏机括，这份奇工异巧，确实令人叹为观止。

当然，作为匕首，自有其所短之处，比如输入法，就只提供一个基本无法实用的区位输入法。但是，如果运行标准天汇系统上的输入法程序，这问题便能解决，而当用这袖珍版的天汇配上基于拼音的 TWABC 或 TWSI 语句输入法，则让本人感觉好象真气畅游大小周天，无比舒畅。而且 TW3.1 袖珍版还提供广为使用的 SPDOS 系统的输入法支持，也给修炼五笔功的网友一个打通气穴的途径。可见匕首虽短，只要投掷得法，仍然可以击中远方目标。

陈江宁还让使用者可以自己设定多数的功能键和提示行的颜色，提示行更加有平面和立体两种风格，让人可以自己使匕把握起来更舒服，用起来更得心应手。

简晶和他的龙梦 2000

与陈江宁相比，简晶的进入 CFIDO，简直可以说是偷偷摸摸，直到有一天有网友因为其 ID 而询问他是否简晶时，本人才知道他的身份。而刚在他加入 CFIDO 之前不久，网上刚有网友就他的投奔希望，对他自己，对江湖，到底是希望还是失望，有过见仁见智的讨论。也许这东西永远不会有什么真正的答案，但是在简晶离开之后，原本已经较为暗淡的“明星”显得更为逊色，则是不争的事实。

简晶在进入 CFIDO 之后，本人觉得他寡言少语，有时甚至觉得他在刻意割断和往日自己曾经辉煌的那个领域的联系。在 97 年春节的前夕，作为一种决绝的表示，简晶将铸造了半年有余的宝剑“龙梦 2000”吹去蒙尘，免费送与网友收藏。

剑毕竟是剑，体积总比匕首大，这龙梦 2000 是一个 1M 多的压缩文件，所以，简晶将其上载到某北方的站台后，过了颇久仍然没有流传到南方，本人等得不耐烦，干脆让伊妹儿出马，先抛媚眼，然后很简短却很直接地，索要这把剑。我猜当时简晶可能是回家过春节了，所以这把剑好几天之后才收到。

龙梦 2000 的显示速度，和天汇相比，不显得太大的差距，但是它却自带了一个 24 点阵的宋体字库，可以用于显示，确实能够营造一定的梦幻效果。而且已经提供了全双拼音和五笔输入法的支持，与天汇袖珍版比起来，更显得完整。但是它提供的拼音输入法，仍然是传统的，没有新一代的智能功能，本人用起来，总觉得真气无法进入任督两脉，双手不听使唤，所以只能放弃，以免走火入魔。但是本人一修炼五笔功的朋友却舞得十分开心，缺憾就是龙梦 2000 继承中国龙的传统，使用问号键作为学习键，所以输入问号时不甚方便。而龙梦 2000 在 Windows95 中的表现，也令人放心。

尾声

天汇 3.1 袖珍终结版和龙梦 2000，一小一大，一精一豪，各具特色，却皆锋锐刃利。虽然经过 Windows95 的吹打，DOS 汉字系统的光芒已经在渐逝风流，但是，这两个系统，仍然是喜爱中原江湖的人士理应收藏的精品。就算是在这个 Win95 的年代里，它们也不时要出鞘亮相的。而对于陈江宁和简晶这两位大侠，则祝愿他们能够早日练就新神功，给我们另外一个惊喜。

民族文化 另一道长城?

四川 高原

两千多年以前，为了抵御北方游牧民族的侵扰，中国第一个皇帝在辽阔疆土的北端建造了一座巨大的城墙。有了这座城墙，那个叫嬴政的始皇帝以为他从此可以安心地入睡了。然而，那座城墙从来没有真正地抵御过一次实际的入侵，以至于它最终成了某种征服欲的承担者(历史上的入侵者和今天的旅游者会以惊人相似的心态把长城踩在脚下)，成了一种酸楚的象征。

近年来，关于软件与文化的说法似乎渐渐多了起来。从某种意义上说，软件就是一种文化，它是整个计算机文化的一个组成部分。作为一种新兴的产业，计算机正创造着不同于已往的崭新的文化，它正在改变着我们多少世代因袭下来的生活方式、工作方式、思维方式以及交流方式，软件，把许多我们做梦都不曾想到的事情变成了活生生的现实。日益膨胀的市场需求和不断增长的可观利润，使软件产业成为一种蕴涵着巨大机会和梦想的朝阳产业，中国的软件业理应在这张大饼上分得自己的一块。但是，过分地强调民族文化，似乎并不能帮中国软件业什么忙，倒有可能把刚刚开始发育的民族软件业引入歧途。

就其本质而言，软件就是一种工具。当然，同样的工具在不同的民族那里会有不同的形态。比如用于收割稻谷的镰刀，西方人使用的是月牙形的，中国人则使用矩尺形的。如果我们对镰刀形状的关心超过了对它的性能的关心，那就错了。对一种工具的评判，首先是它的性能，而非别的。软件就是软件，倘若我们不能从更高的视角审视软件产业和软件文化，而是热心于构筑一道新的文化壁垒，很可能我们将重蹈覆辙。

吃不惯汉堡包，你可以不吃；用不惯 DOS，你却不能不用。当 1987 年肯德基在北京开设它的第一家快餐店的时候，有着悠久饮食文化渊源的中国人似乎没人把它放在眼里。只短短几年的时间，洋快餐就给了我们当头一棒：文化，不是障碍。

其实，以文化论，计算机就很不中国。低头看看你的键盘，你能嗅出一点纸墨笔砚的芬芳吗？但你仍然不得不用这个丑陋的怪物把美丽的汉字送进你的电脑。据说，有人痛心于伟大的中华文化在键盘的敲击声中失落了，于是不辞辛苦地发明了中文大键盘，可是你见过有谁在使用这种键盘吗？

我们曾长期在互不相容的 DOS 中文平台之间进行权衡、选择，我们也曾在内核汉化与外挂平台之间艰难地取舍。可以肯定的一点是，我们进行选择和取舍的时候，起决定作用的，不是文化，而是功能。广告可能会影响我们的购买，但真正影响我们做决定的，不是那些有关"民族文化"的自吹自擂之词，而是对软件功能的介绍——它有多少我们需要的、方便我们进行中文信息处理的功能。任何中文应用软件，都是建立在西文操作系统(或汉化的西文操作系统)之上的，这实在是一件无可奈何的事情。我们现在使用的计算机的硬件从一开始就是为西文准备的，倘若我们不能改变这个事实，倘若我们不能拒绝来自另一种文化的东西，我们又为什么一定要把我们自己的文化当做茧来捆住我们自己手脚呢？

真正先进的技术是超越种族、国界和文化的。当印度人用他们的软件大把大把地赚美元的时候，我总觉得，中国人似乎不该用所谓的"民族文化"来关自己的禁闭。须知，文化不是凝固的、僵死的，它也在不断地流动、融合。谁能告诉我，窗口是哪个民族的文化？下拉菜单是哪个民族的文化？写软件的人必须有一种大文化的观念，不要轻易地受一些别有用心的蛊惑。毕竟，中国人是聪明的，中国人有责任为人类文明做出自己新的贡献，就像我们的祖先曾经做过的那样。

至于长城，我们有一条已经足够了。

长，看来还得找出其它的东西来辅助。

另外，根据一般人的习惯，总是会把东西藏在贴身的地方，所以这一回还是不能放过床铺，而在“仔细”地搜过床铺上的枕头之後，果然找到了一支发夹（hairpin），而且也在床铺的棉被外，找出一对臭袜子（stinkingsocks），可见船长平时的穿著相当邋遢。最後则在房间右边的柜子旁，看见了一个紫色，金色交错的小箱子，不过却是锁上了的，所以得发挥一下马盖先的精神，先把发夹弄弯，再试著用它来打开箱子，果然再困难的锁也难不倒一根发夹。

船底的仓库是堆放杂物的地方

在小箱子里找到了一颗奇异的魔法石头（magic stone），周围不时散发出一股神秘的光芒，看来应该可以用来跟刚才发现的羊皮卷配合使用，不过，在此之前，必须先将那海里的强盗－鲨鱼给解决掉。於是，我先走出了舱门，回到甲板上，到右边试著打开通往船底的舱门（hatch），而沿著阶梯往下走之後，可以来到船舰的储藏室中，四下望望，在後方发现了一个大木桶（barrel），从里面找出了几块鲜肉（meat），接著把这些肉套进臭袜子里，就是一个绝佳的毒饵。

回到甲板上之後，对著鲨鱼丢下已经套进臭袜子里的鲜肉块，鲨鱼狼吞虎咽的吃下之後，不一会就一命呜呼地鱼肚朝天，看来船长的袜子可还真毒，接下来在进入海底要塞之前，记得先拿出羊皮卷念一次咒文，接著把魔法石头吞进肚子里，然後往鲨鱼旁边的水面（water），勇敢地跳下去吧！

刚进入海底要塞的势力范围　就有海马们来迎接

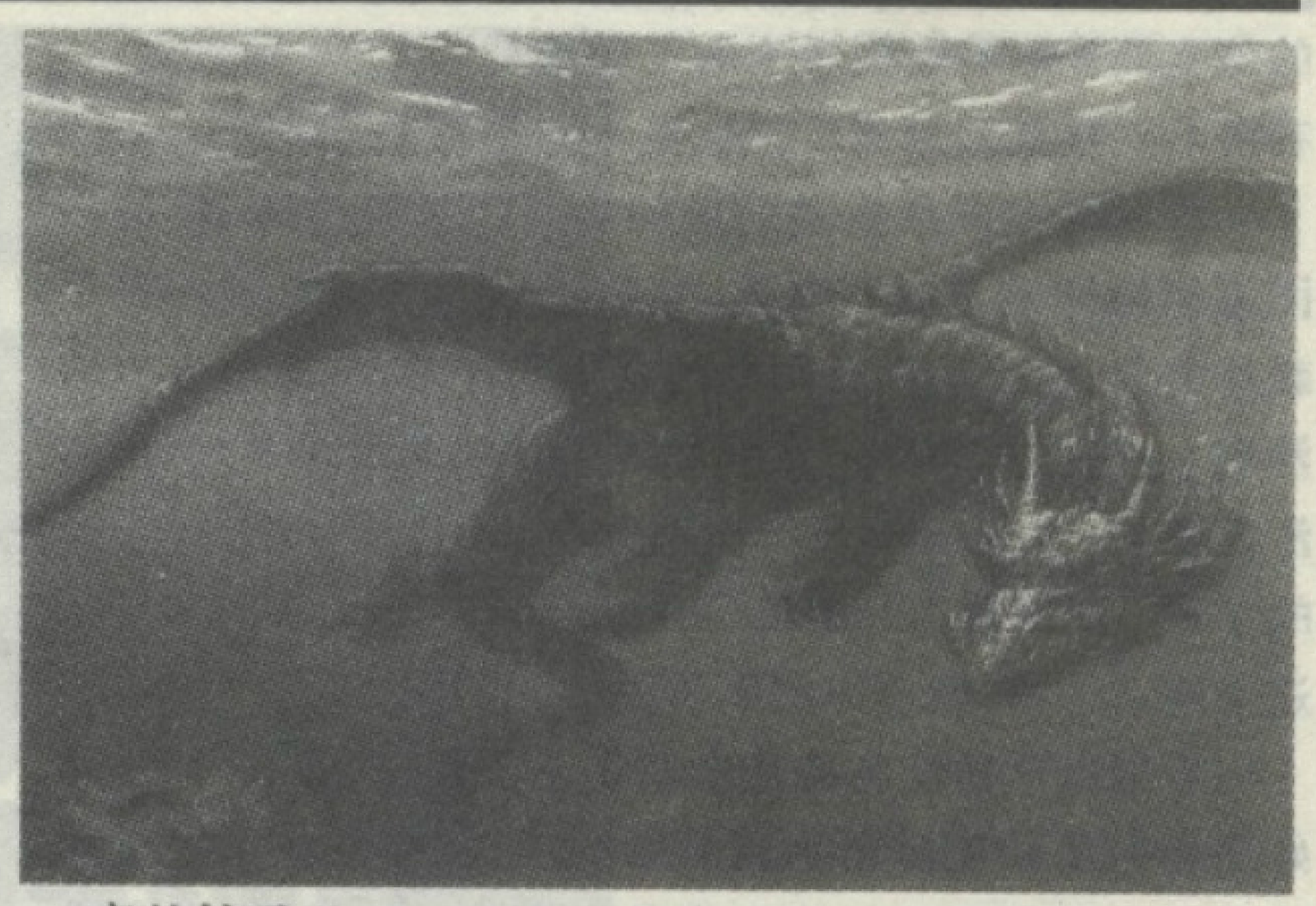
海草森林（TheSeaweedForest）

一路沈进海底之後，几只友善的海马就跑来跟我打招呼，我试探性地询问，“这里就是海底要塞了吗？（IsthistheEngulfedFortress）”，在获得证实之後，他们对我即将采取的行动也表示相当的关切。当然，我也相当地感谢他们的关心（Ireallyappreciateyourconcern.），而且对他们表示这将是件势在必行的工作，而且我一定会想出办法来的（I'lltakemychancesanyway，good－bye.），而相当善良的他们，为了助我一臂之力，还送了我一大片的海草（kelp）。

海底要塞（TheEngulfedFortress）

要塞门口的电鳗可不是好惹的

拿著海草往上方雄伟的建筑物走去，在门口会碰到一只电鳗和一只螃蟹，由於电鳗挡住了通往要塞的通路，每当我想抢行通过的时候，他那百万伏特的电流可真是叫人受不了的，所以只好试著与螃蟹沟通看看，果然，当我把海草交给他之後，感恩图报的他便允许我拿走



一旁的铲子（Shovel）。

美丽的女子通常都是致命的陷阱

冥河边缘（TheEdgeoftheAbyss）

然後走回遇见海马的海草森林（TheSeaweedForest），再从右边满是沙粒的道路，走到冥河边缘（TheEdgeoftheAbyss），而在冥河的另一边，美艳的Siren不断呼唤著过去帮助她。但一旦当我走过去了，可能我再也没办法享受到人生中其他美好的事物了，所以我只是拿出了小刀（Knife），用来挖开在河边的牡蛎壳（oystershell），在河边的一共有两个牡蛎，当中有一个是空的，而在另一个牡蛎里，则有一颗美丽的珍珠。当然，别忘了拿走它，接下来再走回海草森林（TheSeaweedForest）。

强壮的人鱼看守著一座山洞

海草森林（TheSeaweedForest）

这一次仔细地看一看萤幕的右上方，在一片海草的隙缝当中，会发现一条隐蔽的小路（假如你还是没发现的话，先找出画面上的海星，小路就在正上方）。走过那条隐蔽的小路，将来到另一条满是珊瑚的小径（TheCoralPath），在面前的小径中，又有著好几个牡蛎，试著一一把它们挖开，其中在两个牡蛎当中，分别有著一颗珍珠，把它们全部拿起来之後，现在我就有三颗稀有的珍珠了，而下方强壮的人鱼，为了把守传说中的宝藏，不肯让我进入洞穴当中，所以只有再走回海草森林，试著从左边走往贝壳小屋（TheShell）。

贝壳屋只有这里才看得到

用珍珠跟乌龟换取传说中的藏宝图

在贝壳小屋门前，有一名螃蟹守卫，没事的话最好不要跟他打交道，而直接去敲小屋的房门，等乌龟出现来应门时，诱之以利的告诉他“我可以用一些珍珠来引起你对我的注意吗？（CouldIinterestyouinsomepearls）”果然，不能抗拒宝藏魅力的他，就邀请我进入他的屋子里，好好地交易一番，他决定以传说中Thut'sKing

的藏宝图来跟我交换手上的三颗珍珠。

在海马森林的沙地里　挖出了贵重的宝藏

拿著藏宝图从左边的房门离开了贝壳小屋，然後按图索骥地回到了海草森林，发现地图上的景象正和海草森林类似，所以拿出在碉堡前获得的铲子，在海星上方的沙地上挖掘，假如你一直无法找到正确地点的话，就移动滑鼠游标，直到画面上所出现“usespadewithsandybotton”的字样，会变成“usespadewithfreshlyrakedsand”为止，在这个地点一挖，就可以找到传说中的宝藏。

不过这个粉红色的藏宝箱还上了锁，没办法打开，幸好当初在船长舱房内拿到的发夹还在，而且也已经弯曲成具备万能钥匙功效的形状了，所以想打开这个箱子也不是件困难的事。看来，现在可以用这传说中的宝藏来考验一下那名强壮的人鱼了。

沿著珊瑚小径走到由人鱼 Khor 所把守的洞穴前，把 Thut 王的宝藏交给他，而在一瞬间有了那麼多的财富之後，或许他认为自己再也没必要当一个平凡的守卫了，所以便抛下了手上的长矛(Spear)，一溜烟的跑得无影无踪，所以把那把长矛捡起来之後，就可以顺利地走进洞穴里，看见这里的景象，是不是有什麼熟悉的感觉呢?没错，正是你在迷雾王国(TheLandofMists)中，曾经惊鸿一瞥的洞穴，不过呢?这一回我们该作的，并不是到那个平台处，操作拉杆把平台叫下来，而是往最左边的小甬道走去。

迷宫

走进甬道之後，会发现自己置身於一个怎麼走都大同小异的迷宫当中，不过没关系，这是游戏中唯一的迷宫了，而且里面只有三四个地点要拜访的地点，所以只要花一点心血应该都可以顺利地整理出整个场景。首先，就让我们先按下面的顺序，往左、左、左上、右走，在这里的地上检起一把铁撬(crowbar)，然後再往左、下、下、左、上走。在萤幕将出现一扇注明禁止进入(KeepOut)的门，原来这里就是海底要塞的後门，使用刚拿到的铁撬撬开木门之後，传说中的蛇发魔女梅都沙正在里面，守卫著散发出耀眼光芒的蓝宝石。

蛇发女妖可是刀枪不入的

要杀掉这名刀枪不入的蛇发女妖并不是件容易的事，不过，灵机一动的你，却拿起人鱼 Khor 的长矛，往魔女脚下的观景窗(thecosmicwindow)一打，在玻璃破掉的同时，她也从缺口处飞了出去，转眼就无影无踪，从左方的架子上拿起蓝宝石的同时，任务的第三个部份也已经完成了。现在，就拉下房间右方的控制装置，然後从左边走回通道，沿著下、右、右、上、右、右的顺序，走回原先的平台处，准备往下一阶段迈进。

美丽的蓝宝石正发出耀眼的光芒

第四章　影子大地(TheLandofShadows)

卡在半途的升降梯

拉动平台前方的控制箱之後，平台便会载著我往地底不断沈下，不过很不幸的是，在中途又卡住了，在此时，前不著村，後不著店的感觉真不好，幸好前几个礼拜笔者才刚玩完亚摩斯纪事－富贵列车这套游戏，里面正好有一段主角拉开大毛巾缓缓下降的过程，而我的身上不是刚好有一条在迷雾国度的木塔里找到的毛毯吗?拉开它之後往下跳吧！果然，彷佛长出翅膀的我，顺利地降落到了地面。

会说话的地狱大门

地狱

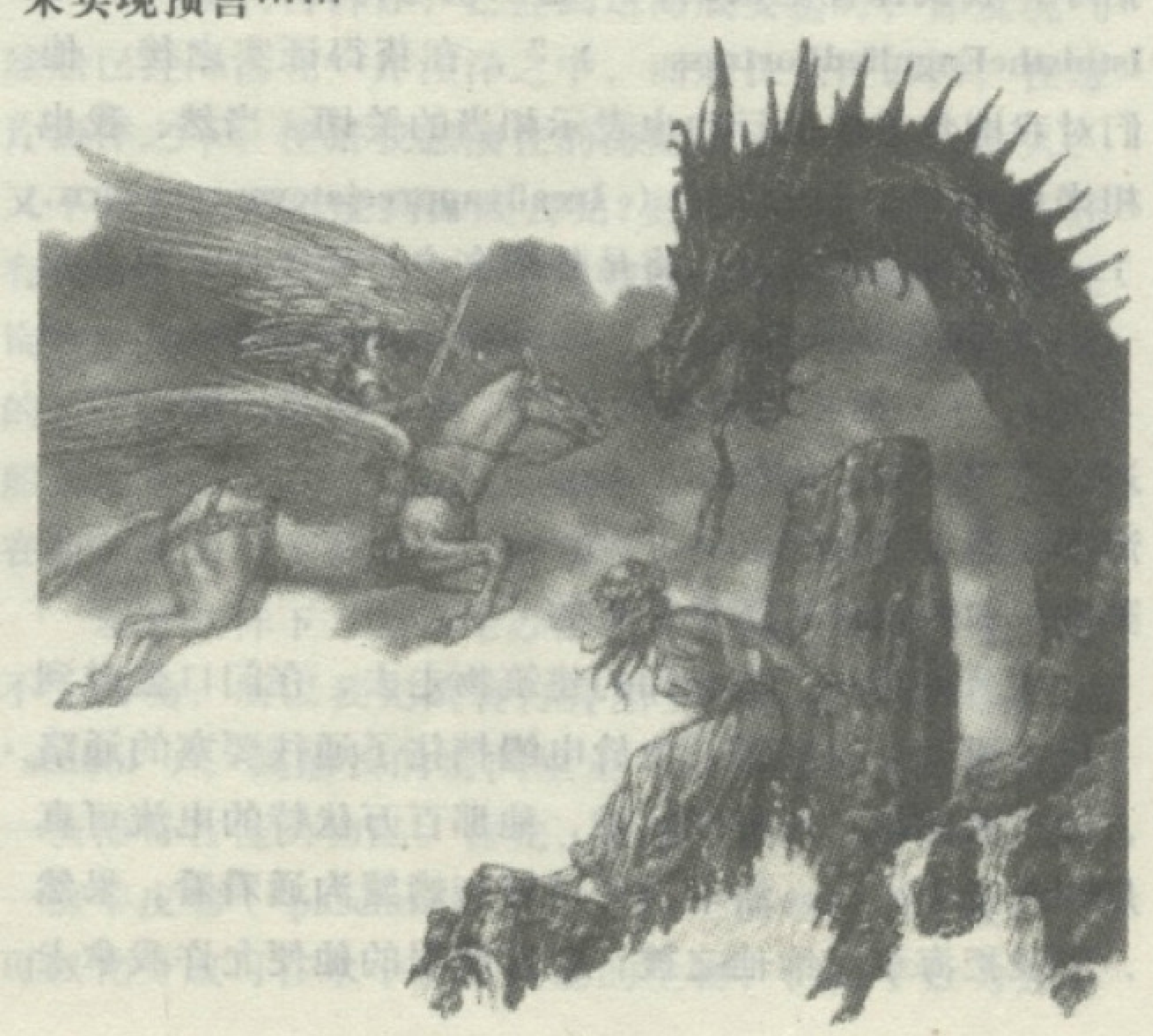
在这里，有一扇深锁的地狱大门，想想若告诉他真话，他是一定不会让我进去的，所以只有捏造出“TheBoogieMan”的假名了。而在走进大门之後，两名亲切的骷髅士兵，便会前来迎接你，带领你成为可怜的阶下囚……

有时候被关在监牢里　也是一种享受

妈妈总是说，在困境中也不要放弃失望，没错，在监牢里我也不断地寻找脱逃之道，把桌上的汤匙(spoon)和塑胶盘(plasticplate)拿起来吧！另外，也别错过在地板上的杯子(thecup)。接下来，仔细地检视每一块地板(floor)，会在靠近房间右上角的地上，发现一块松动的地板(theloosestone)，但是还不足以能轻易地推开它，所以得用汤匙持续挖弄它　直到能顺利的拿开为止。

自由的代价就是死亡　真叫人替老人惋惜

掀开石板後，沿著地底的小通道，我来到了隔壁的牢房中，在这里的墙上，则锁著一个年老力迈的白胡子老公公，试著把他叫醒之後，先告诉他我就是那位传说中，要来实现预言……





幽魂二——分身记

南昌 复兴

第一章

科特斯（ Curtis ）的睡房

一年前,我从精神病院中出来,在病院中受尽各种折磨至今我都还深深的记得．从那之後,每天晚上我都会梦到一样的恶梦,咋晚也不例外,梦见医生使用电击棒电击我的头部,并且对我施打镇定剂,使我无法反抗。

早上起来，我打开床边的抽屉，拿出父母亲的照片，并且拿出了巧克力棒，我也将螺丝起子拿著，因为等一下可能会有用，我走到梳妆台的镜子前面，对著镜子看著自己，觉得自己长得很帅。

来到客厅，先与我所养的那只小老鼠说了声早安然後来到了前门，当我要出门的时後才发现皮夹不在身上，不知道放在哪了呢?我到处寻找，都找不到，最後发现是掉在沙发底下，不知道为什麼会跑到那边去了呢?我试著要将皮夹取回，但是手太短了，构不著，於是就有一个异想天开的方法。我将那只宠物小老鼠从笼子中取出 然後将它放在沙发的底下，希望她会把皮夹拿出来，没想到，她却待在下面不肯出来，这只爱吃的小老鼠，如果不用一点食物引诱的话，她恐怕好一阵子都不会出来的，我将手中的巧克力棒放在沙发底下，然将其引出来了，非但如此，连我的皮夹都推出来了。

我检查了一下客听中的书架，每一本书都至少读过二十几次了，没什麼有趣的，我发现在茶几上有一张立可得的照片，是在去年公司办的圣诞派对照的，我决定将其收在身上。对了，不知到今天早上有没有什麼信，我将前门信箱中的信拿起来一一阅读（注意：玩家一定要回到可以看到科特斯本身的场景才可以阅读信件，因为玩家必须将信件使用在科特斯身上），我发现信件中夹杂了一张明信片，上面是一个相当性感的女人照片，不知道是谁寄这样的照片给我。

好了，时间差不多了，该到公司看一看了。我从前门正要离开之时，才发现没有将那只老鼠放回笼子中，将它关好後 我便上路了。

温特科技（ WynTech ）

来到走廊上面，看不见半个人，我决定先到网路室去看一看，於是我进入了右边的那一扇门，来到网路室里面。

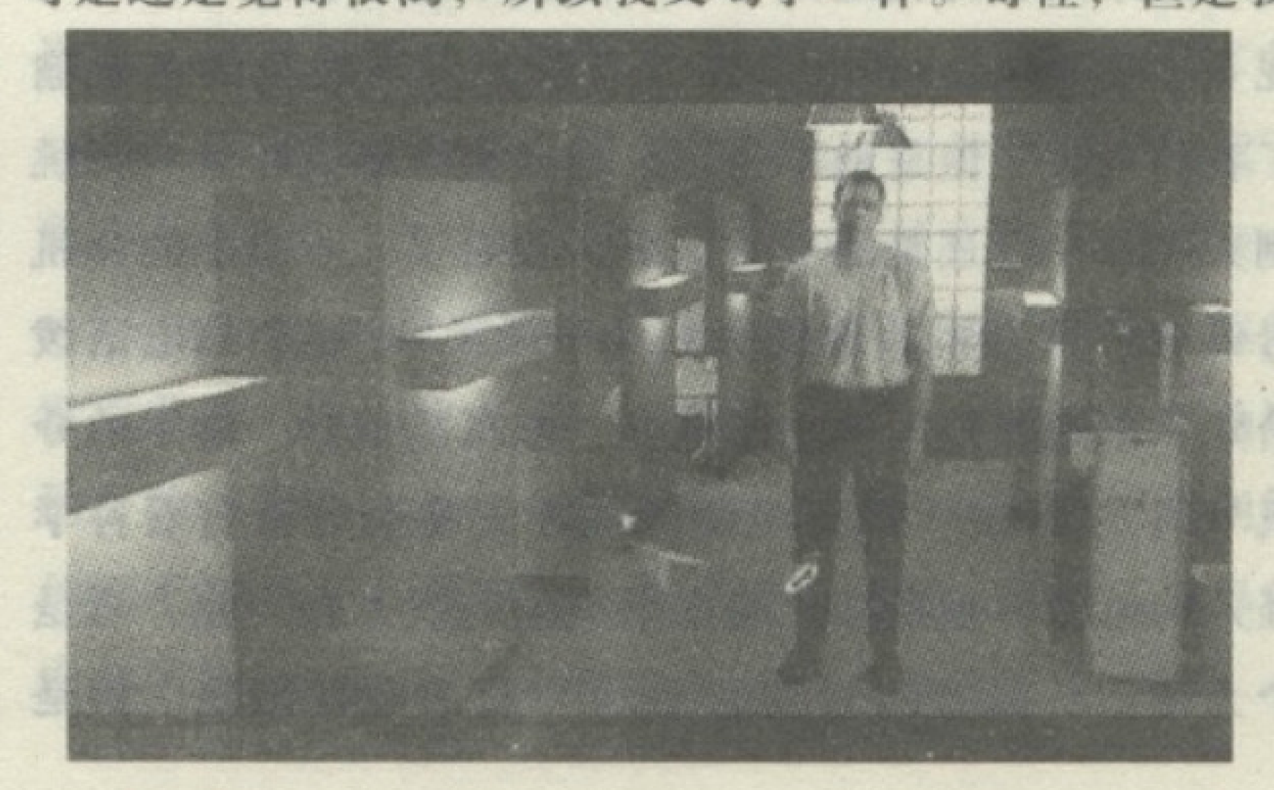
网路室

网路室的角落堆了一大堆的纸箱，不知道後面藏著什麼东西，我将那些纸箱都搬开，然後将最後一部挡路的电脑也搬开，发现了一扇小门，试著将其打开，但是却打不开，再仔细的看看那道门上的钥匙孔，不禁让我猜测为什麼那道门要上锁，试著使用螺丝起子将其扳开，但是却一点效果都没有，既然打不开，那待在这也没意思了，於是我回到了走廊上。

我将皮夹中的密码卡拿出来（拿出密码卡的方法是，将皮夹到眼睛形状的标志上按一下，进入皮夹的检示模式後再按一下皮夹，卡就会出现），并且在办公室门旁的机器上刷一下，办公室的门就开了。

办公室

口有一点渴，所以我从饮水机中倒了一杯水来喝，可是还是觉得很渴，所以我又喝了一杯。奇怪，但是我

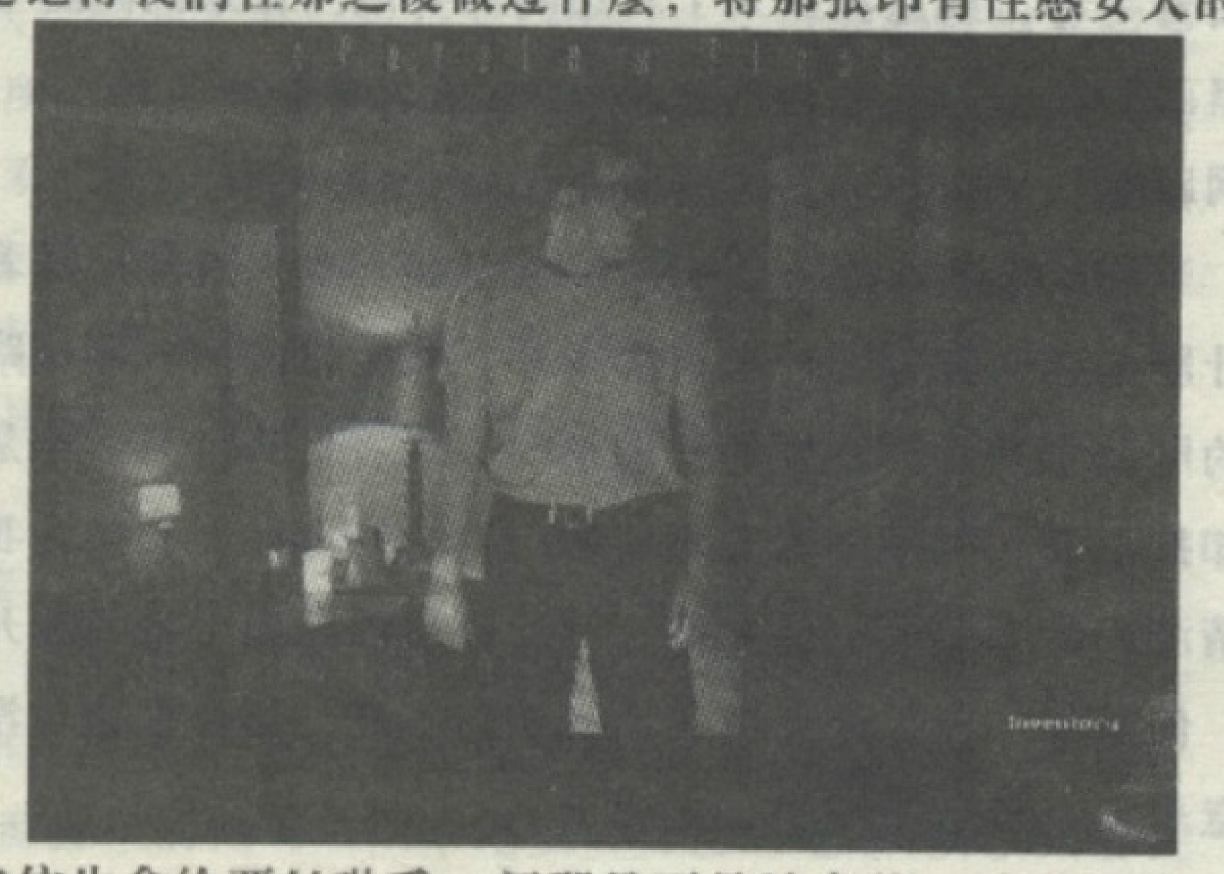


仍然觉得很渴，所以又喝了第三杯。

我来到保罗·华纳（PaulWarners）的办公室前面看著他的门，发觉我对这家伙一直以来都没什麼好感，来到汤姆（Tom）的座位，跟他讲我已将公司需要的文件完成了，给他看看皮夹子，向他解释因为我的老鼠将皮夹藏起来了，所以我才会迟到，没想到他不但不责怪我，还称赞是一个好的员工，将密码卡拿给汤姆看，问他为什麼我的密码卡的权限低到连公司的餐厅都进不去，他答应要帮我看看。

贾丝琳（Jocilyn）的座位

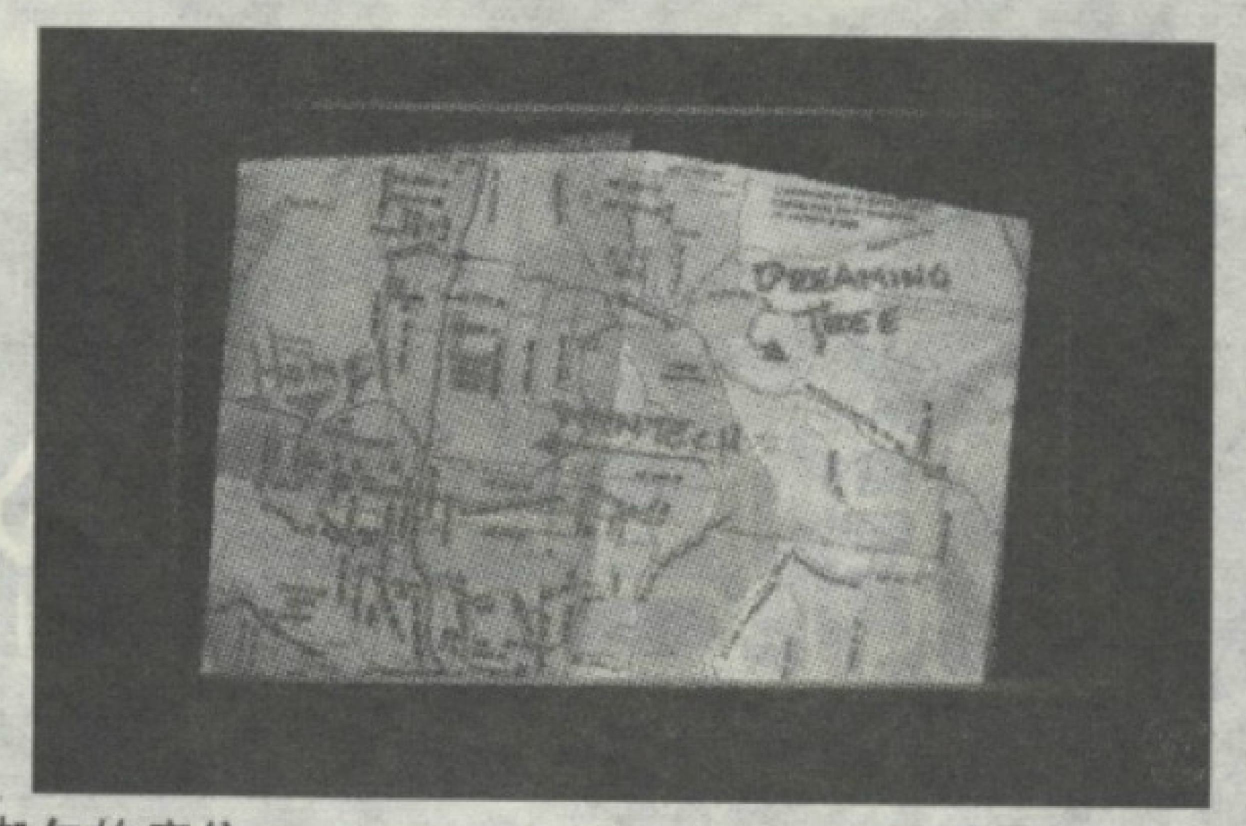
贾丝琳是我的女朋友，所以我打算跟她打一声招呼，顺便跟她热吻一场。她告诉我昨夜有多麼难忘，给她看看我父母亲的照片，她说父亲长得很帅，还有我长得很像我妈妈，我也将今天早上在茶几上拿到的圣诞节派对照片拿给她看，她告诉我她不但记得那个圣诞派对。还记得我们在那之後做过什麼，将那张印有性感女人的



名信片拿给贾丝琳看，问那是不是她寄的，她说不是，并表示从未看过那一张明信片，我便以为那是迦尔（Traver）开的玩笑，再跟贾丝琳讲两句话，试探一下看看她是不是真的不高兴。

科特斯的座位

回到自己的座位，坐在我那把舒服的椅子上，死党迦尔跑来问我为何迟到，是不是花了整个晚上看彼斯与屁头（Beavis & Butthead）卡通，告诉他我的老鼠偷了我的皮夹，但是他不相信，他向我夸耀说昨晚跳舞跳到天亮，早上还是能准时上班，我看了一下桌上的分机号码表，得知贾丝琳的分机为6992，我便拿起电话拨给她，跟她说昨天晚上跟她在一起真是美妙，迦尔的分机号码是6125，我打电话问他昨天晚上有没有看科学怪人的电影，他说他整晚都跟美丽的女人在一起，真是个大老二，汤姆的分机是6120，打个电话给他，但是他不在座位上，所以我留了言，德雷莎的分机是3038，我打了电话给她，但是却忘了我要说什麼，我上司保罗的分机为6996，我告诉他公司预算的报告写好了，并已放在网路上，我决定到迦尔的座位去跟他聊聊。



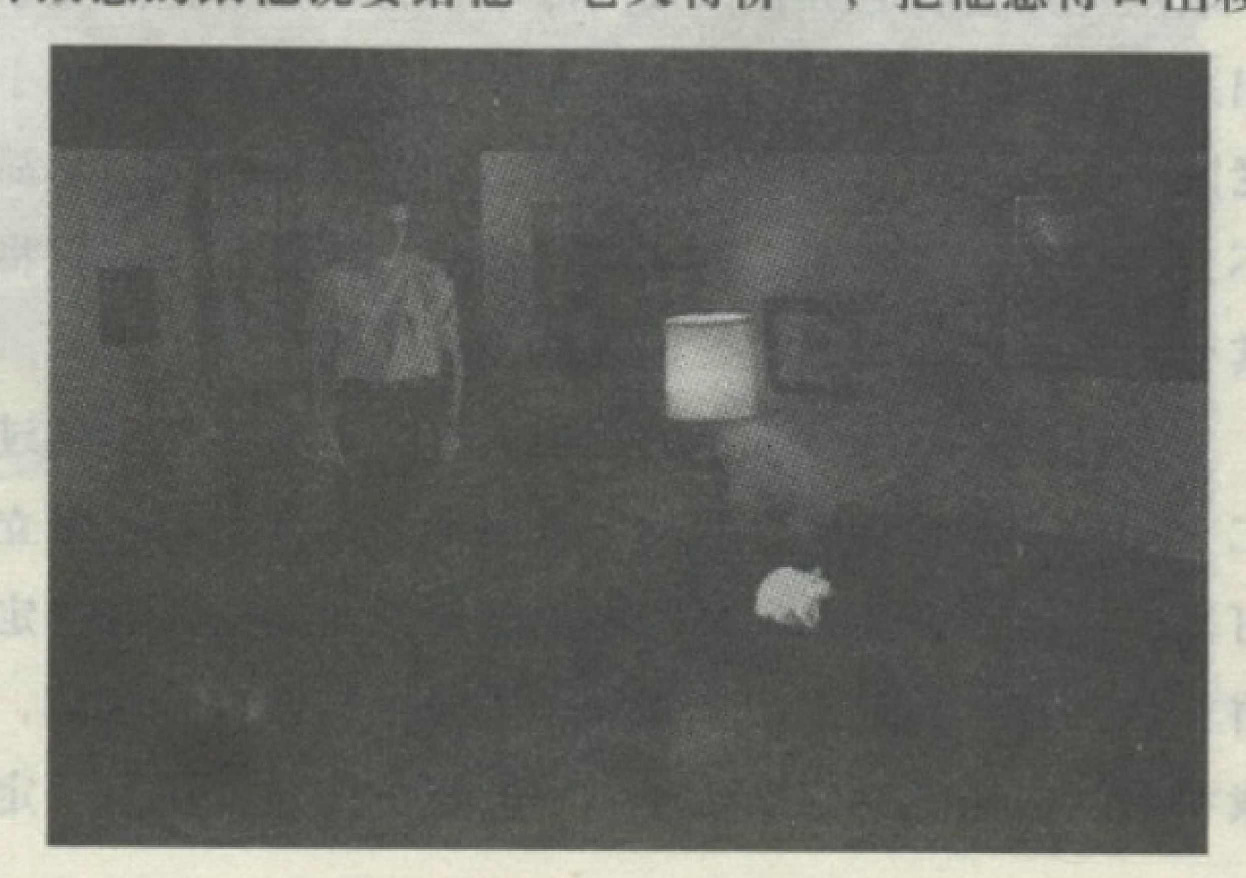
迦尔的座位

迦尔问我晚上要不要去舞厅，我想还是不要好了，我将父母亲的照片拿给他看，他也说我长得很像妈妈，再把圣诞派对的照片拿给他看，他竟然说他除了鲍伯（Bob）将起士吐得满地都是的那件事外其它都不记得，我将那张性感女人的明信片拿给他看，他说一定是有哪一个女孩正在暗恋我，并且交待我若知道那个女孩是谁的话，一定要好好的“疼她”。

接著便去德雷莎的座位与德雷莎讲话，叫她把档案整理好，将那张女人的明信片拿给她看，她跟我说那是她寄的，真不知道她在想什麼。

鲍伯的座位

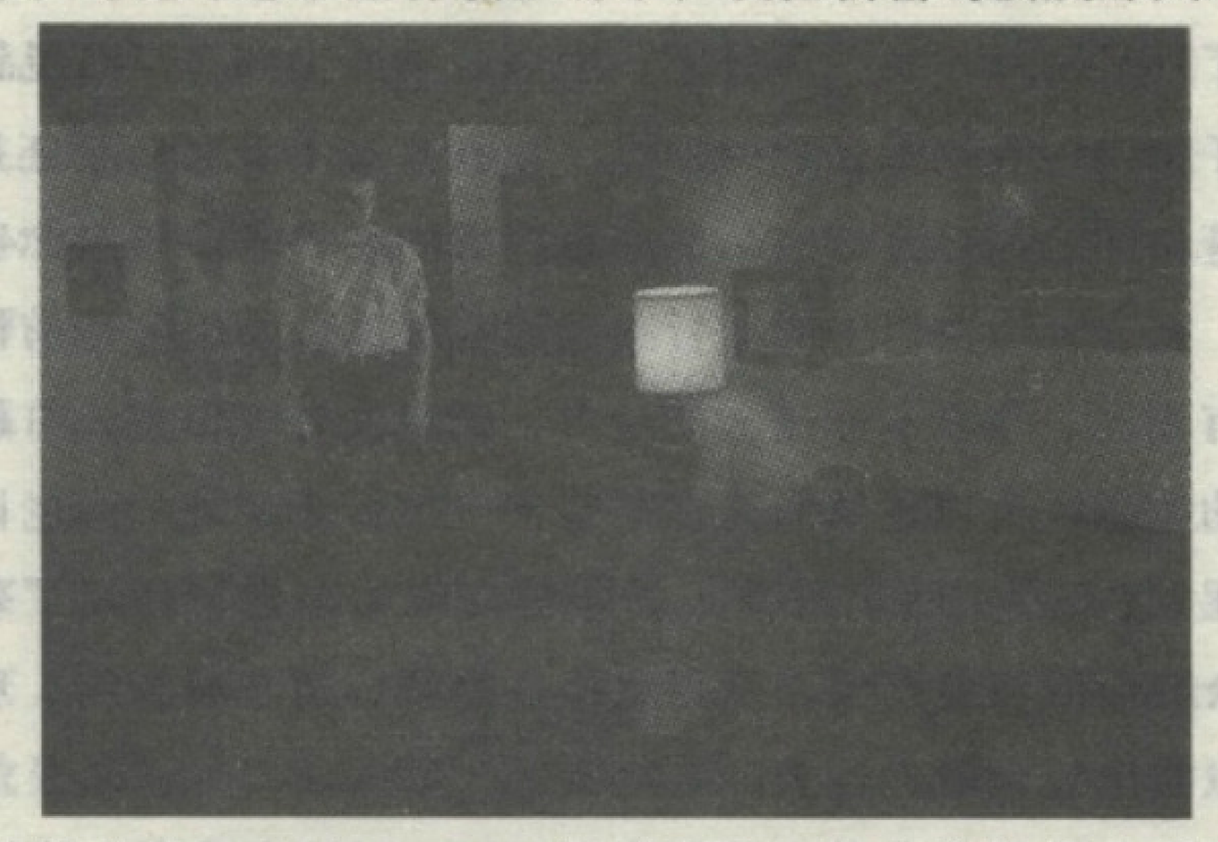
我跟鲍伯讲话，本想跟他借一份档案来参考参考，没想到他不但不借，而且还说了一些看不起人的话。最後还叫我滚，我并不喜欢这个家伙，我本想再跟他商量商量（在鲍伯的身上再按一次）但还是算了。於是我对他比了个中指就罢了，我将圣诞派对的照片拿给他看，并故意的跟他说要给他“老人特价”，把他惹得口出秽



言。

科特斯的座位

我坐回椅子上将电脑打开，想到前几天才将密码换掉，可是却忘了是什麼。对了，我把新密码换成那只老



鼠的名字，打入 BLOB 登入网路，就在我打入密码後没多久，我被狠狠的打了一拳，我吓得站起身来，擦擦口角的血，这是真的，这不是在做梦，就当我好不容易有点镇定下来之时，听到了一个诡异的声音，叫著"疯子"，我吓死了，不知如何是好。於是拿起电话，拨给迦尔（6125），问他今天是否有什麼异常的事发生在他身上，他说没有，但是我还是心里不安，所以我决定去跟迦尔说这件事。

迦尔的座位

我将发生的事一五一十的告诉他，跟他说我觉得快要发疯了，他安慰我，并说他上次得了重感冒也曾看到可怕的幻觉，我决定去跟德雷莎谈谈，到德雷莎的座位上跟德雷莎讲话，问她相不相信一些怪异的事，相不相信有我们看不到的东西存在，她说她相信，之後，我回

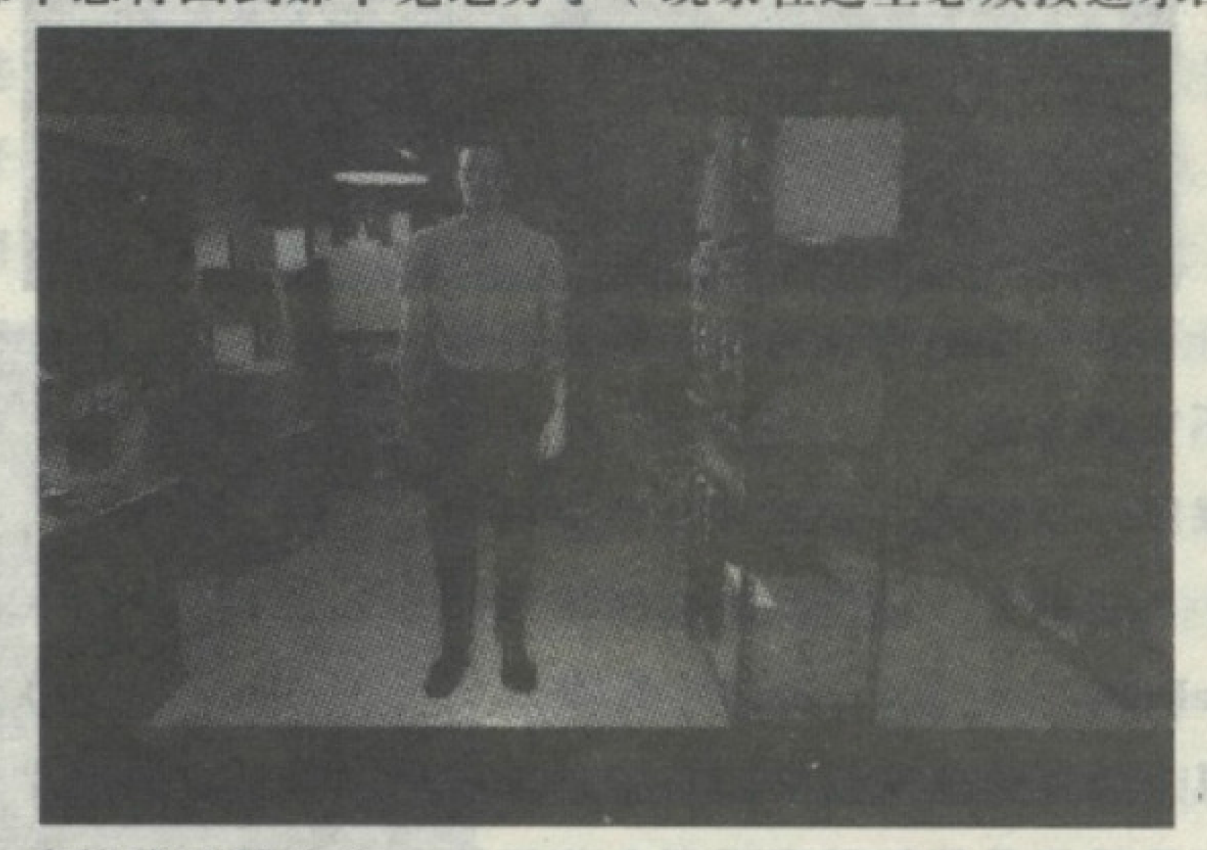


到自己的座位。

科特斯的座位

我进入电脑网路，并且从我的私人目录中叫出了正在打的报告（进入 CurtisC 这个目录，然後进入 Venimen-Sagawa 这个档案），将报告打完（在叫出的档案上面按三次），就在我打完时电脑萤幕突然熄掉，当我再一次看萤幕时，我看到我的妈妈被两个男人抓走，我以为我眼花了，所以再仔细看萤幕。突然一只手从萤幕里伸出来，抓住我的脸，接著我发觉身上穿著缚束衣，然後一个可怕的声音向我讲话，我赶紧打电话给迦尔（6125），告诉他我觉得快发疯了，他叫我过去找他我跟迦尔谈话，告诉他我开始看到可怕的幻觉，他建议出去喝杯咖啡，所以我们便一道去梦之树咖啡厅（DreamingTree）。

跟服务生迈斯（Max）讲话，他讥笑我们居然不做事溜班出来，我跟迦尔长谈了一场，告诉他我妈妈是怎麼死的，迦尔建议我找个心理医生谈谈，但是我宁死都不想再回到那个鬼地方了（玩家在这里必须按迦尔四



次才能将话讲完）。

温特科技网路室回到公司，决定先到网路室去看看我一进来，德雷莎随後就跟进来了，她说她很喜欢我，无论我是否已有了女朋友，她一定要得到我，在她离开後，我觉得应该要跟她说清楚，所以我到她的座位，跟德雷莎说："我虽然也很喜欢她，但是我已有一个女朋友了，虽然我这麼说，但是她还是不断的暗示我她喜欢我科特斯的座位我将电脑打开，进入德雷莎的目录，检阅了她打的档案。接著我也检阅了鲍伯的档案，我进入了员工资料档案目录（Employees），并且看了每一个人的资料。接著，进入我的电子邮件信箱，阅读了所有的邮件，并且回了信（所有的回信建议使用 FunnyReply），我想要完成报告，将该档案叫出来，但是发现我的档案却被上锁了，我认为这一定是那可恶的鲍伯干的，所以我决定去问问他到鲍伯的座位後，我问鲍伯知不知道今天网路是否有异常的现象，他竟还装得什麼都不知道的样子，看来我得跟别人说一下这件事。

迦尔的座位

我跟迦尔抱怨鲍伯这个人，我打趣的问他说如果我将鲍伯杀了，他会不会介意，迦尔也是讨厌鲍伯的人，所以他也帮起腔来了。

回到座位後我试著将的档案打开，但是密码却还在，我将每一格的文字都写下来，发觉那些字中只有一个拼法是正确的字。因此，我将那些跳动的文字排成"Ratboy"，便将密码解开了，到鲍伯的座位上跟鲍伯炫耀说我已将他设定的那些密码解开了，我告诉他那是



一种非常幼稚的行为，如果他再搞一次，我就要让他吃不完都著走。

保罗·华纳的办公室

我看了一下墙上的那块牌子，上面写著"CarpeDiem"，嗯!一块有趣的牌子。接著，我将保罗办公桌上的那张全家福拿起来看，原本是一张平常的照片，但是看著看著却听到了两人吵架的声音，我偷偷的打开保罗办公桌的抽屉，但是保罗却突然进来了，所以我吓得赶快将抽屉关起来，随便找个藉口说我只是进来找东西，不过却还是被保罗赶出去了，我由於口渴，因此在饮水机那边喝了一杯水，当我抬起头来时，看到了她是我的同事德雷莎（Therese），她起先跟我聊天，但是慢慢开始挑逗我，我不知道她为什麼要这麼做，难道她真的对我有意思吗?回到自己的座位，我觉得很无聊，所以我拿起电话，按入我自己的分机，当我接起来的时候，却有另一个人的声音，难道我又发作了吗?

网路室

我一进来，奇怪的事情就发生了，所有的电线开始乱动，插座中流出恶心的液体……我吓得急忙逃出去。

科特斯的座位

电脑中有一个目录是叫Archive，要有密码才能进入，不知道是藏有什麼重要的文件，试打入CarpeDiem的密码，果然有用，在里面看到一个叫Threshold计画的部份报告书，可是档案不完全，所以我完全不知道那在讲什麼我原本想要来梦之树咖啡厅这边喝一杯轻松一下，与服务生聊了两句後，我拿起餐牌，准备点喝的饮料时，又看见了一些幻觉，这让我兴致大减，决定不喝了还是回家休息一下好了，回到公寓的房间里，看见镜子中出现我妈妈吊死的幻觉，让我浑身不舒服，我还是赶快回公司好了，迦尔的座位将我的密码卡拿给迦尔看，因为他的密码卡的通行级数比我要高，所以问他有没有到过一些我不能进入的地方，他说没有，但是他打趣的说也许公司正偷偷的在某些密室中养著两吨的大老鼠呢?回到座位叫出我那一篇即将完成的报告，使用了剩余的时间将它打完了，打完後，因我与贾丝琳有约，所以我出发到梦之树去。

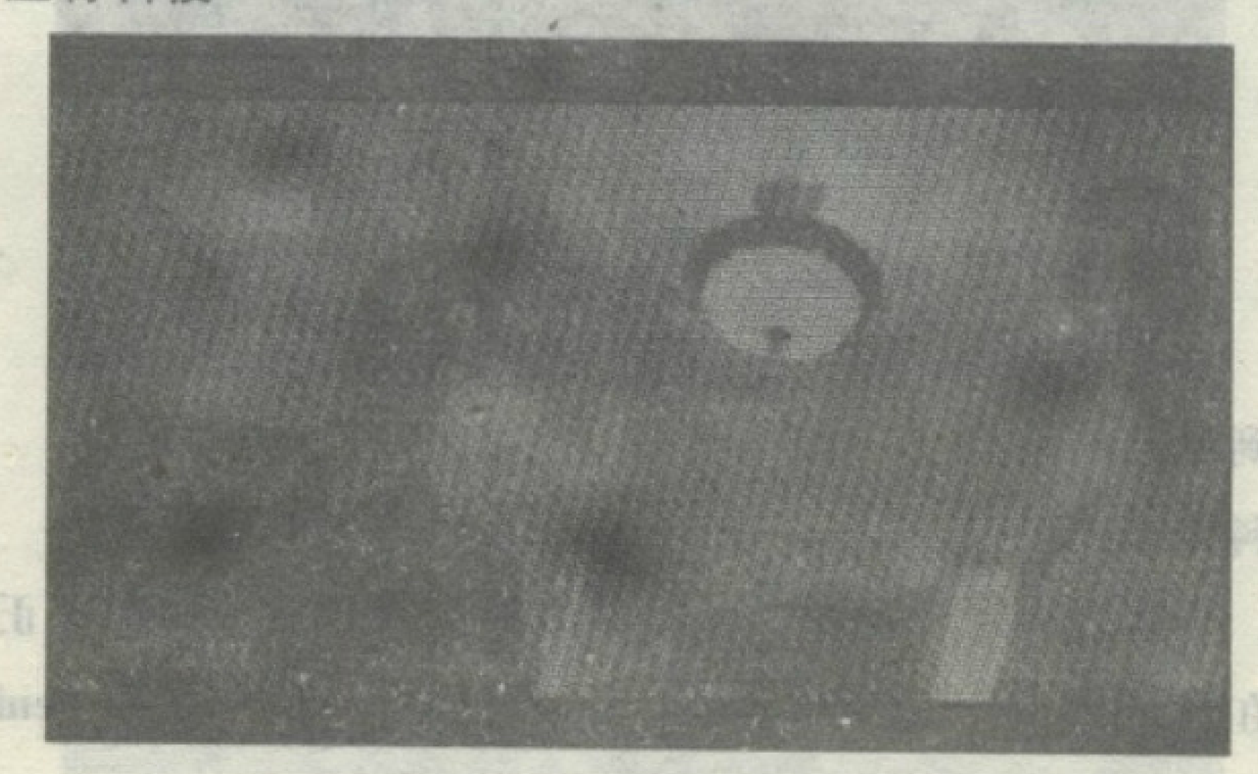
梦之树咖啡厅

我到之时，贾丝琳已经到了，首先跟她讲话，讲著讲著，我们叫的饮料就送来了，我跟服务生闲聊两句。然後又跟贾丝琳谈了一些我们之间的事（要与她讲两次话），就在讲话之时，我忽然看见一个人躲在角落，那居然是我自己，於是我又跟贾丝琳讲一次话，告诉她我感觉不舒服，将皮夹放在帐单上付帐。这时，一张名片掉出来，让我想起了以前在神经病院的那段日子。最後，与贾丝琳一起回我的公寓我与贾丝琳坐在沙发上与她说话，接著，我们两个越来越热情，最後，我们便一起进入我的房间去享受了。

第二章科特斯的公寓

早上起来，我先去跟我那只小老鼠说早安，接著到门口去拿信，仔细的检阅了那一堆信，发觉里面又有张明信片，我看了看，上面的照片是一个被捆绑的女人由於我觉得最近自己有一点不太正常，所以我拿出利奇医生（Dr.Rikkis）的名片，跟她约了一个时间（将名片用在电话上），然後就前往公司了。

温特科技

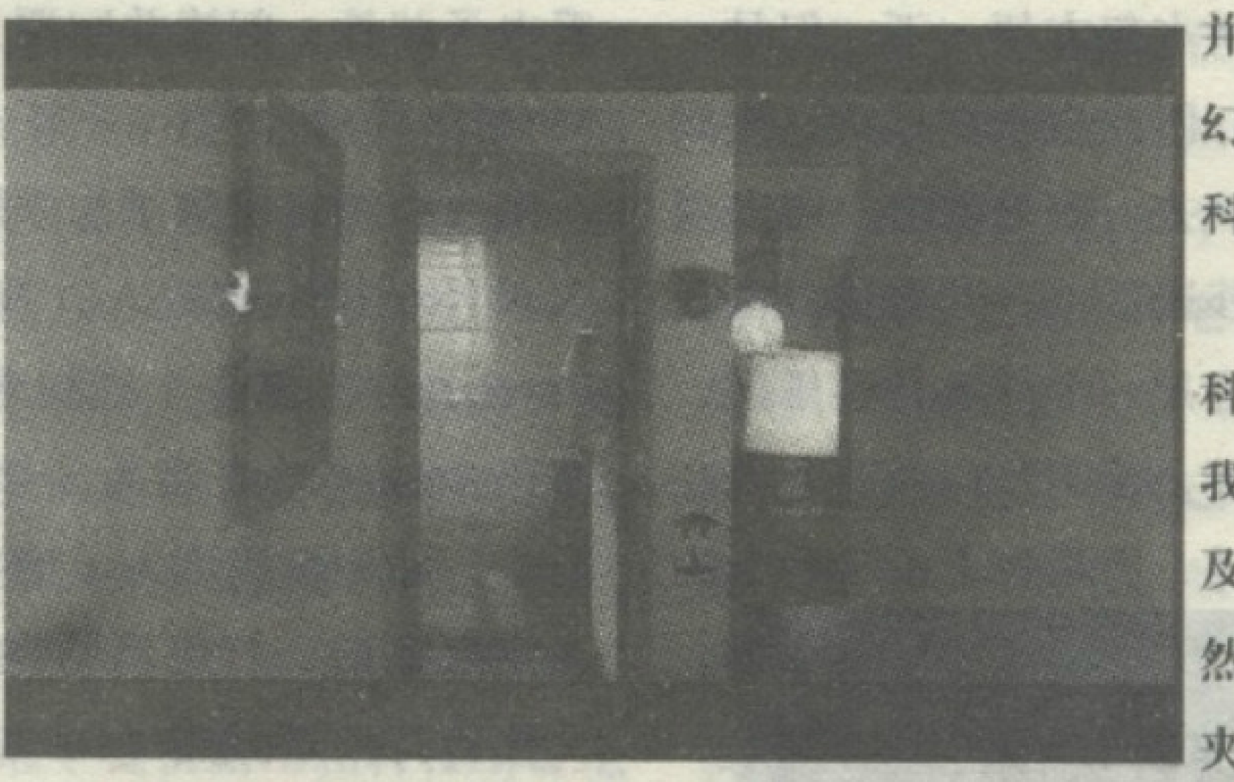


一到公司，就看到所有的同事都站在外面，还有一些警察，我跟贾丝琳讲话，想问她发生什麼事了，但是她却泣不成声，於是我问德雷莎，她只告诉我看起来好像有人对鲍伯感到很不爽。最後，我问迦尔，他也说不出个所以然来，但是听起来好像是有什麼可怕的事情发生在他身上，为了一探究尽，我决定进去看看，但是在办公室的门口却被一个警察挡住了，所以，我决定从保罗的办公室溜进去。

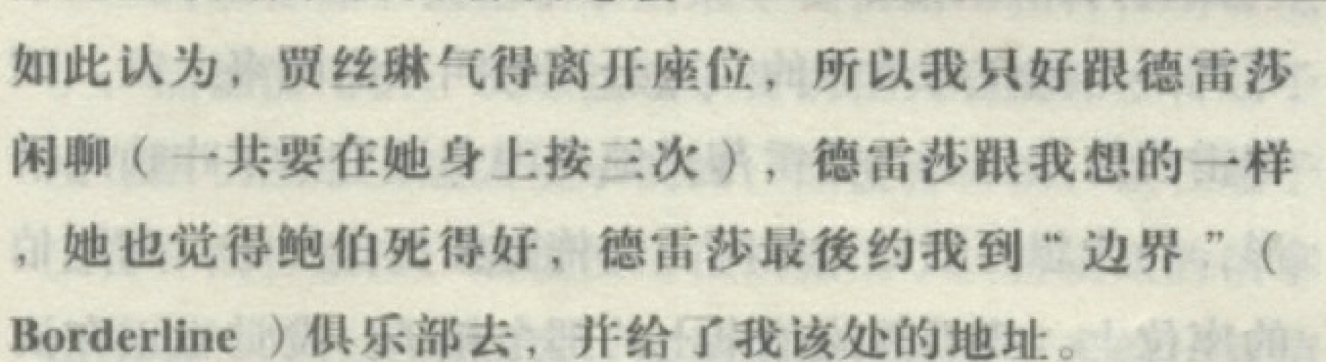
保罗的办公室

我一进去，看见一个警察正在讲电话，一点都没有察觉我的存在，看见的脚边有一张小纸条，便将其捡起来，从另一个出口进入办公室，我开始看见鲍伯被酷刑致死的幻觉，然後被一位女刑警叫住，她询问了我许多问题，就在她询问之时，我在我的座位上，又看见了许多幻觉，当女刑警问完话後，汤姆过来告诉我，大家在梦之树要开会。

梦之树咖啡厅（DreamingTree）



汤姆向大家宣布如果有需要，公司会请辅导员来帮我们忘掉这可怕的经验，我跟贾丝琳谈话，她说虽然不喜欢鲍伯，但是她觉得鲍伯也不应该遭到这种下场，我却觉得鲍伯是恶有恶报（一共要在贾丝琳身上按两次才能完成谈话）。由於我这麼如此认为，贾丝琳气得离开座位，所以我只好跟德雷莎闲聊（一共要在她身上按三次），德雷莎跟我想的一样，她也觉得鲍伯死得好，德雷莎最後约我到"边界"（Borderline）俱乐部去，并给了我该处的地址。



科特斯的公寓

我回来第一件事就是跟老鼠打招呼，但是没想到我的老鼠竟讲起话来了，它说我是一个疯狂的杀手，但我知道这不是真的，我走到书架边，看看有什麼书可以看，但是我发现架上却多了一些乱七八糟的书，回房间打算躺一下，我看著镜子，对自己说"我没有杀任何人"，但是我却听到另一个声音说有。

温特科技

我本想进入办公室，但是却被女刑警阿丽（Allie）赶出来，於是我再进去一次，这次赶紧躲入汤姆的座位里，拿起汤姆的电话，拨了一通电话给保罗（6996），将他引出办公室，然後便马上进入他的办公室。

保罗的办公室

我看到保罗的电脑是开著的，所以便阅读了显示在萤幕上的档案，是有关 Threshold 计画的，里面谈到什麼超空间穿梭等等的，但是因为档案还没有打完，所以我不知道那到底是在说什麼，再看看保罗的全家福照片，但是再一次的看到了可怕的影像，我打开了保罗的办公桌抽屉，看到里面有一把钥匙，便将其收起来。就在这时保罗进来了，他把我赶出他的办公室。

我来到了鲍伯的座位，看到地上有一个钮扣，我便将其捡起来，然後我便前往了网路室。

网路室

我将角落的箱子等杂物搬开，然後将刚刚拿到的钥匙用在锁上，看看打不打得开，经我一试，果然将锁打开了，进入密室之中，看到里面有一个铁制的档案柜，将其打开，看到里面有另一只铁箱，我将铁箱拿出来，并试著将其打开，接著那可怕的幻觉又出现了。

科特斯的公寓

将铁箱拿出来（把铁箱用在科特斯身上），并且将其打开，我看见里面一件蕾丝制的衣服以及一本档案，将它们都拿起来，然後发现原来铁箱下面还有一个夹层，我试著将其打开，但是却发现那已被钉死了，将螺丝起子拿出来，希望能将其撬开，但是却打不开。

瑞奇医生诊所

与瑞奇医生谈了些我最近的问题，看到她桌上有一个雪人球，使我想起了一些痛苦的回忆，我将父母的照片拿给医生看，告诉她我从不记得妈妈有爱过我，只有时常打我，将圣诞派对的照片拿给她看，提起了一些快乐的回忆，并且提起了与贾丝琳的关系，把从铁箱中拿出来的档案夹拿给她看，告诉她我怀疑公司正在进行一些非法的实验，把那件衣服拿给她看，告诉她妈妈如何将我男扮女装。我再一次的将衣服拿给她看，问她我有男同性恋的倾向是否与此有关，将钮扣拿给她看，告诉她鲍伯被杀的事，将那张性感女人的明信片拿给她看，告诉她有关德雷莎的事，将另一张明信片拿给她看，告

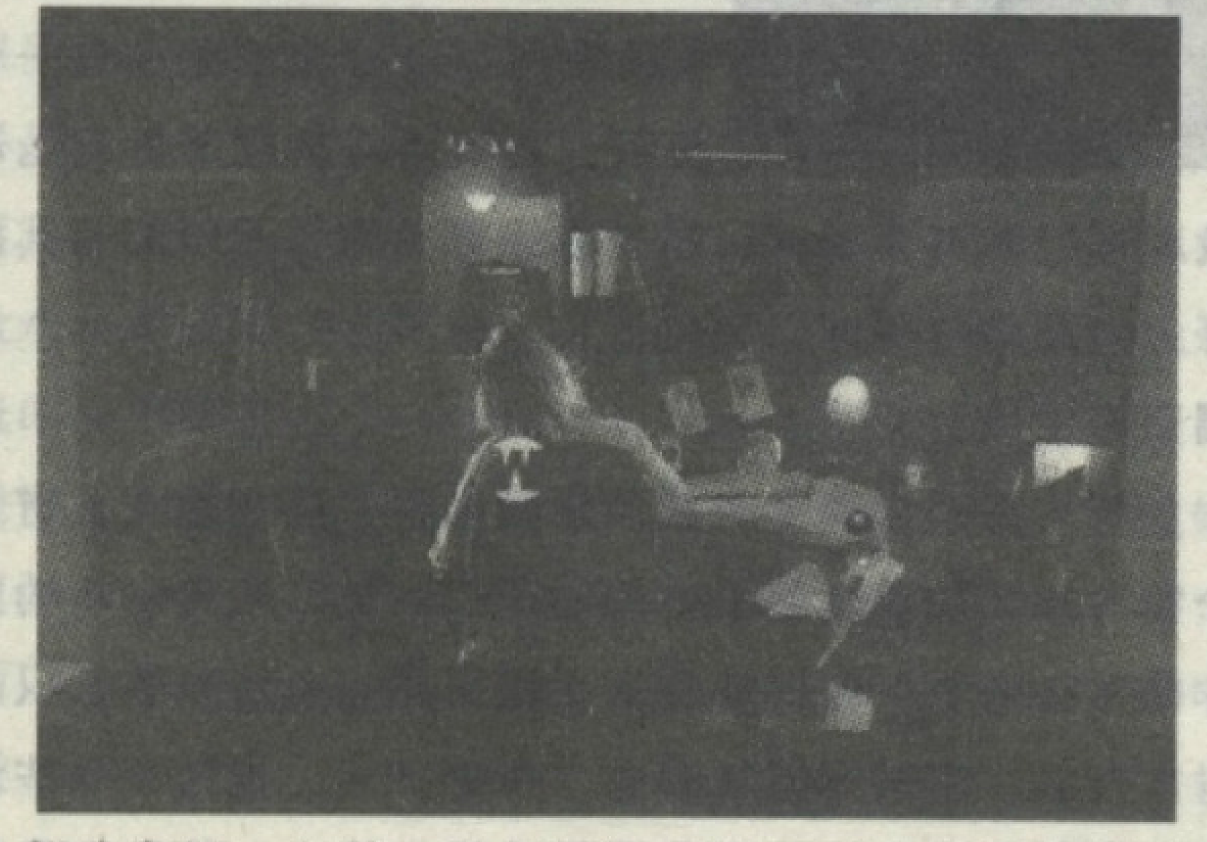
诉她我很喜欢被绑缚起来的感觉，问她这是什麼造成的，将她的名片拿给她看，告诉她不喜欢我以前的医生，（到这个时候，科特斯应该会离开诊所，由於本游戏有两个版本，如果科特斯还是在医生的诊所的话，玩家就要再与医生讲一次话）。

到梦之树咖啡厅这边休息一下，喝杯饮料，并且与服务生谈起了鲍伯被杀的事（一共要与他讲两次话）。由於我与德雷莎约的时间快到了，因此我便启程向“边界”俱乐部去。

边界俱乐部

当我正要进入俱乐部时，却被门口的打手挡住，他跟我说必须要有认识的人才能进去，将上面有性感女人的明信片拿给她看，告诉他说那是德雷莎寄给我的，但是他不相信，於是又将那张印有被绑缚的女人明信片给他看，他认得那张明信片，便让我进去了。

我一进来，本想问问坐在酒吧旁的女人知不知道德雷莎在那里，但是一接近才知道她原来是个男人。因此我赶快离开，我到俱乐部的厕所本想方便一下，但是一进去却看到有三个人正在快活，因此也不便打扰，来到俱乐部的後门，却被看门的赶回去，四处看看，才发现德雷莎坐在沙发上，我与德雷莎谈话（一共要讲三次），问她这是什麼俱乐部，她说这是一个性虐待俱乐部，我将桌上的饮料一口喝光。接著，德雷莎问我要不要在肚挤眼上穿洞，我觉得值得一试，於是便上前让台上的



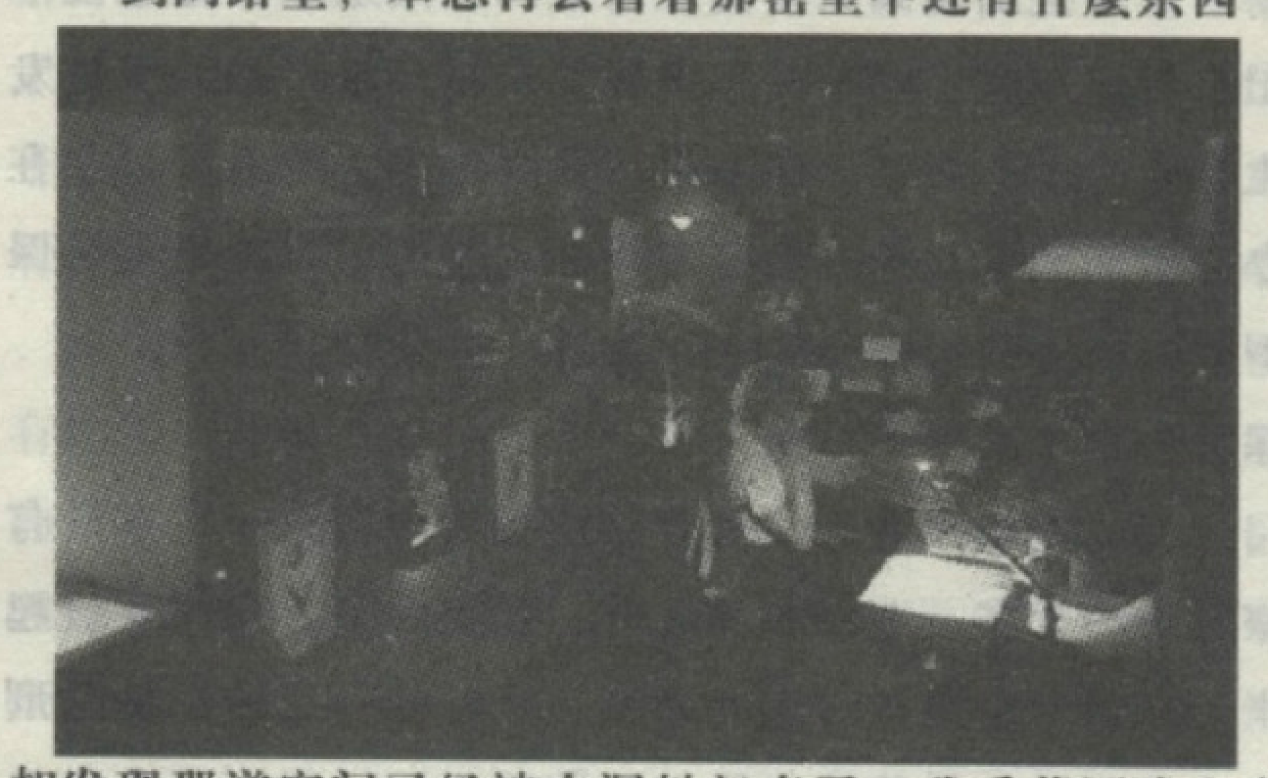
人帮我穿洞。之後，我与德雷莎在厕所中疯狂的享受鱼水之欢。

第三章

我做了场恶梦，惊吓得从梦中吓醒，照照镜子，看看自己，便到客厅去接电话，保罗打电话来说，叫我们都去上班，照常与我得老鼠说声早安，然後到门口去拿信件，将信件整理了一下，仔细的阅读了夹在其中的书的广告单，我再次的看看书架，上面又出现了更多奇怪的书，由於时间已晚了，所以我便出门去上班了。

温特科技

到网路室，本想再去看看那密室中还有什麼东西



却发现那道密门已经被水泥封起来了，我看著网路室旁边的桌上，有一把“子”我便将其拾起备用著。

办公室

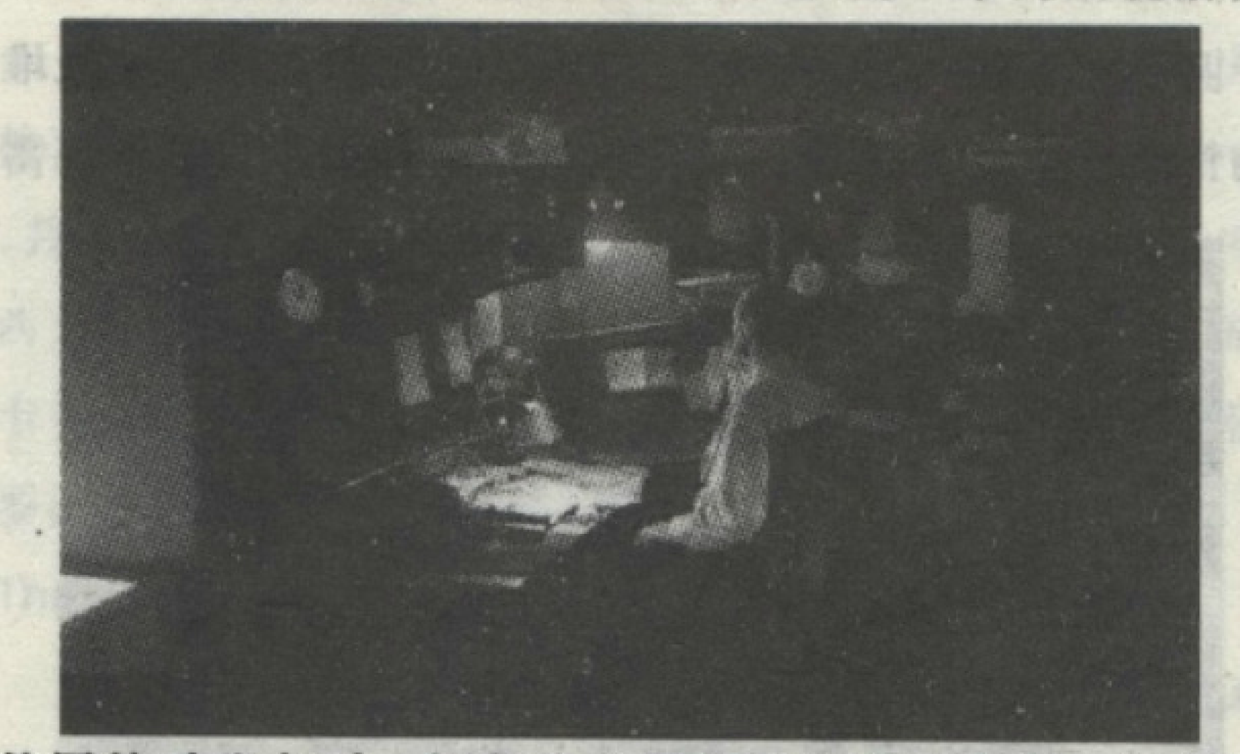
我一进来，就看到保罗与阿丽在吵架，回到座位，打开电脑登入我自己的帐户（密码 BLOB），首先查看电子邮件，阅读并回覆了所有的电子邮件，接著进入 MEMO 目录，叫出了第一个档案，打入密码 Infection，第一个档案提到了加强地下室的保安系统，除了有关人员外一律不准进入，我叫出第二的档案，打入密码 Revelation，这一个档提到了不正常的能源反应，使用密码 Desecration 进入了第三个档案，里面提到有关我的事，说如果我进入了地下室，就要将我关起来，我马上拿起电话，打电话给迦尔（6125），跟他闲聊两句，接著打给贾丝琳（6992）到迦尔的座位上，跟迦尔说我不相信在谋杀後的几天公司就叫我们回来上班。到德雷莎的座位上，德雷莎说她到现在还忘不了昨晚的情形，当我想再跟她说话时，恐怖影像便出现了，到鲍伯的座位上，我看著鲍伯桌上的那个箱子，发觉它正在滴血，这是幻觉还是真的。

我正准备进入保罗的办公室中时，发现他还在与阿丽吵架，我就不便打扰了，到贾丝琳的座位上，告诉贾丝琳昨天态度不好是因为我受到了惊吓。看来她好像原谅我了，并说昨天晚上打电话给我，都没有人接，我告诉她昨天将电话拨起来，并且服了安眠药上床了，到迦尔的座位上，告诉他昨天我还对鲍伯的谋杀没什麼感觉，今天却开始害怕起来了。回到自己的座位，又看到了一些幻像，由於有事要找保罗，所以我来到他的办公室，当我将门推开的时候，发现保罗正与汤姆正在吵架，

我突然觉得很晕，当醒来时，发现我在一个精神病院中。

精神病院

问护士我为什麼在这里，没想到她居然叫我住口，与玩球的女人讲话，她骂我一顿，跟另一个男人说话，



他居然对我大叫，与在後面摇头晃脑的人沟通，没想到他只是直叫著“比萨”这个字。接著与在桌子底下的女人讲话，她说我是疯子，我试著解开身上的皮带，却被护士叫住，她叫我不准解开，不然就要麻醉我，我想一定要制造混乱才能逃出这里。因此将那两人玩的球踢开，真的制造了一场混乱，趁机将身上的皮带解开，然後向门口奔去。但是没多久就被抓住了，我晕了过去，醒来时我又回到了温特科技，汤姆叫我们大家都离开公司。

在梦之树咖啡厅中与迦尔讲话，他也告诉我他开始对鲍伯被杀的事感到可怕，我们还讲了几个好玩的小故事互相消谴一下（一共要在迦尔身上按四次）。

科特斯的公寓

回家将那个铁箱子拿出来（将铁箱用在科特斯身上），然後使用铁，及螺丝起子将铁箱夹层撬开（将起子用在眼状图形上进人检示模式，然後再将铁，按在起子上合并两样东西，最後使用在铁箱上）。将里面的信拿出来看，并且仔细阅读，发觉那是爸爸留下来的一封信，上面记载上温特科技的邪恶研究。

瑞奇医生的诊所

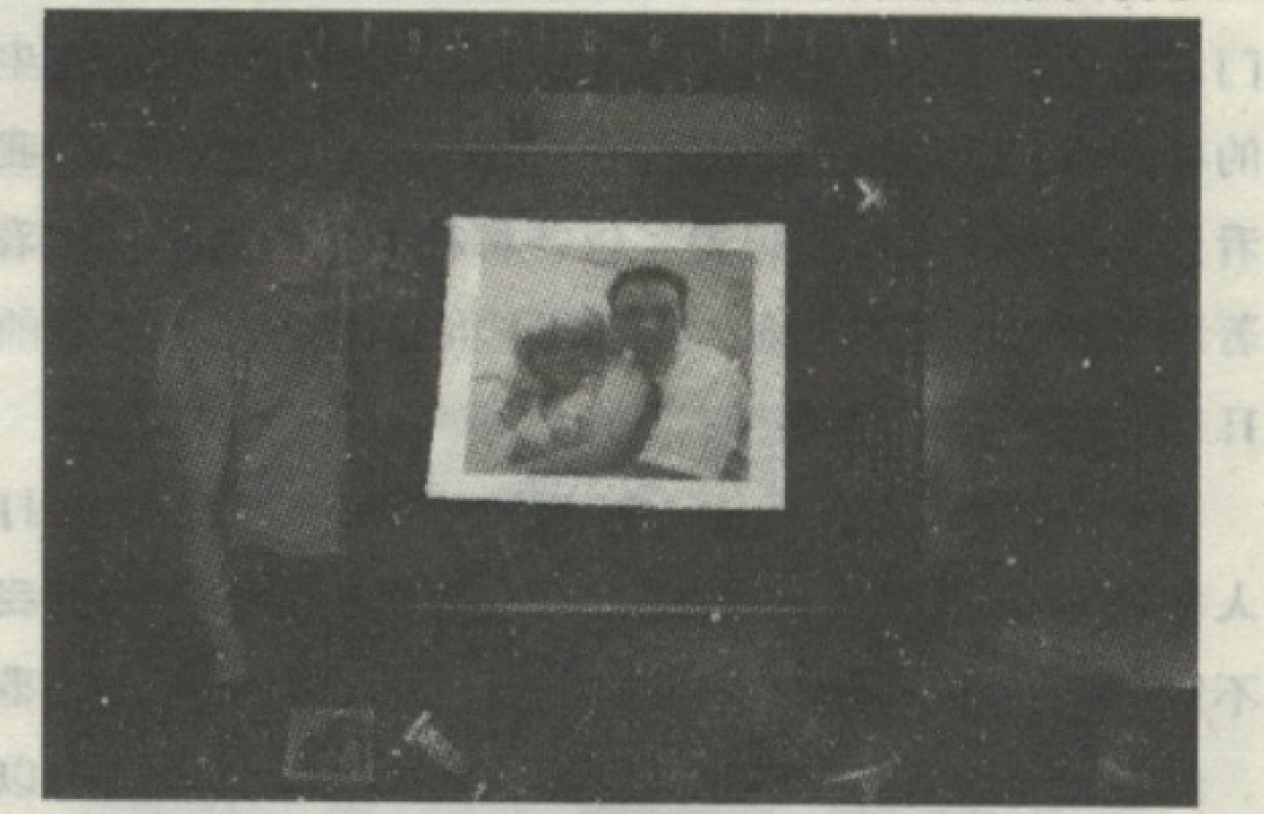
我先与医生说了一些话，然後将父母的照片拿给医生看，告诉她爸爸死後我妈的态度开始转变，将圣诞派对的照片拿给她看，告诉她我希望与贾丝琳及迦尔一起到很远很远的地方隐居起来，将性感女人明信片拿给她看，告诉她与德雷丝的关系，将被捆绑女人的明信片拿给她看，看诉她我昨天晚上到性虐待俱乐部去在肚挤眼上穿了个洞，将 Thrushold 档案拿给她看，告诉她我觉得公司正在做一些我们不能够相信存在的实验，她不相信，还认为我看了太多的 X 档案影集，将父亲的信拿给她看，向她证明我的猜测，再将衣服拿给她看，告诉她我妈妈如何的虐待我。最後我将那颗钮扣拿给她看，告诉她我觉得是我将鲍伯杀掉的，再将那封信拿给她看，问她心理变态是否会遗传，这时我才记起爸爸是被枪打死的一进边界俱乐部，就与在酒吧旁的人交谈了几句，发觉德雷莎在这里，所以我就回家了。

科特斯的公寓

我进来时，发现德雷莎在家中，问她怎麼进来的，她说她有很多的“专长”，再与她谈话，接著我们一起进人房间，她把我吊在房间的天花板上，我看著她，跟她说我很喜欢这个感觉，再跟她说我想要摸摸她，她叫我住嘴，接著，我看到了一些可怕的幻觉。

第四章

早上我被电话铃响吵醒，接起来才知道原来是公司的人，告诉我汤姆昨晚被杀了，接著有人敲门，是阿丽刑警，跟阿丽讲话，她问我昨晚到那里去了，告诉她昨晚与德雷莎在一起，在谈话之间，我亦看到了一些幻觉（玩家一共要跟她讲四次话）。在她走了之後，使用瑞奇医生的名片，打了个电话跟她约了一个时间。接著，照例的去与我那只小老鼠打了声招呼，当再看一次老鼠笼时，发现它正在嚼一颗人的心脏，我揉了揉眼睛，再看一次小老鼠，心脏已然消失了，到书架上面看看，发现了更多可怕的书，如“钉枪的妙用”以及“如何简单的把人头敲碎”等等…的书。到门口将信件取出，并发现里面夹了一张德雷莎留下来的便条，叫我今晚到边界去到公司之後来到汤姆的座位，又被女刑警挡住，这时我又看到了更多的幻觉与迦尔在梦之树咖啡厅长谈了一



场（共谈四次），我们谈到了汤姆的谋杀，告诉他我要查清楚这一个 Thrushold 计画，迦尔说会侵入公司的网路，查看有什麼线索。

瑞奇医生的诊所

我先与她谈谈汤姆的谋杀,看著她桌上的雪人球装饰品,告诉她我一些问题,我跟医生说宁可死也不会回去那精神病院,再看著她桌上的雪人装饰,告诉她如果当时妈妈把我杀死了,我也许会痛快一些,再跟医生说,我决不会回到那精神病院,我很生气,所以便掉头就走了。

科特斯的公寓

当我来到客厅时,听到有敲门声,开门後发现是贾丝琳,跟贾丝琳谈了一些话(共两次),可是到最後却不欢而散,因为她发现我与德雷莎有 SM 的关系。她离开後,我发现客厅的桌上有一根发针,一定是她留下来的,所以我将其拾起。

温特科技走廊

使用发针将保罗的办公室门锁打开,进去後将他的电脑打开,登入我自己的帐户(密码 BLOB),查看我的电子邮件,有一封是迦尔寄来的,内容提到了公司电脑网路的密码,是 BLACKLOTUS,离开我的帐户,然後登入保罗的帐户(密码 CarpeDiem),按下系统的按键。然後将我的通行权限设定到第 3 级(密码 BLACKLOTUS),使用螺丝起子将保罗的抽屉撬开,并将里面的纸拿出来阅读,上面有几个地方被划上了颜色,不知道有何意义,我再将抽屉中的书拿出来并仔细的阅读,在书中也同样有划颜色的地方,我将密码卡使用在玻璃门旁的刷卡机上,门终於打开了,再将卡用在电梯上,乘著电梯到温特科技的地下室去。

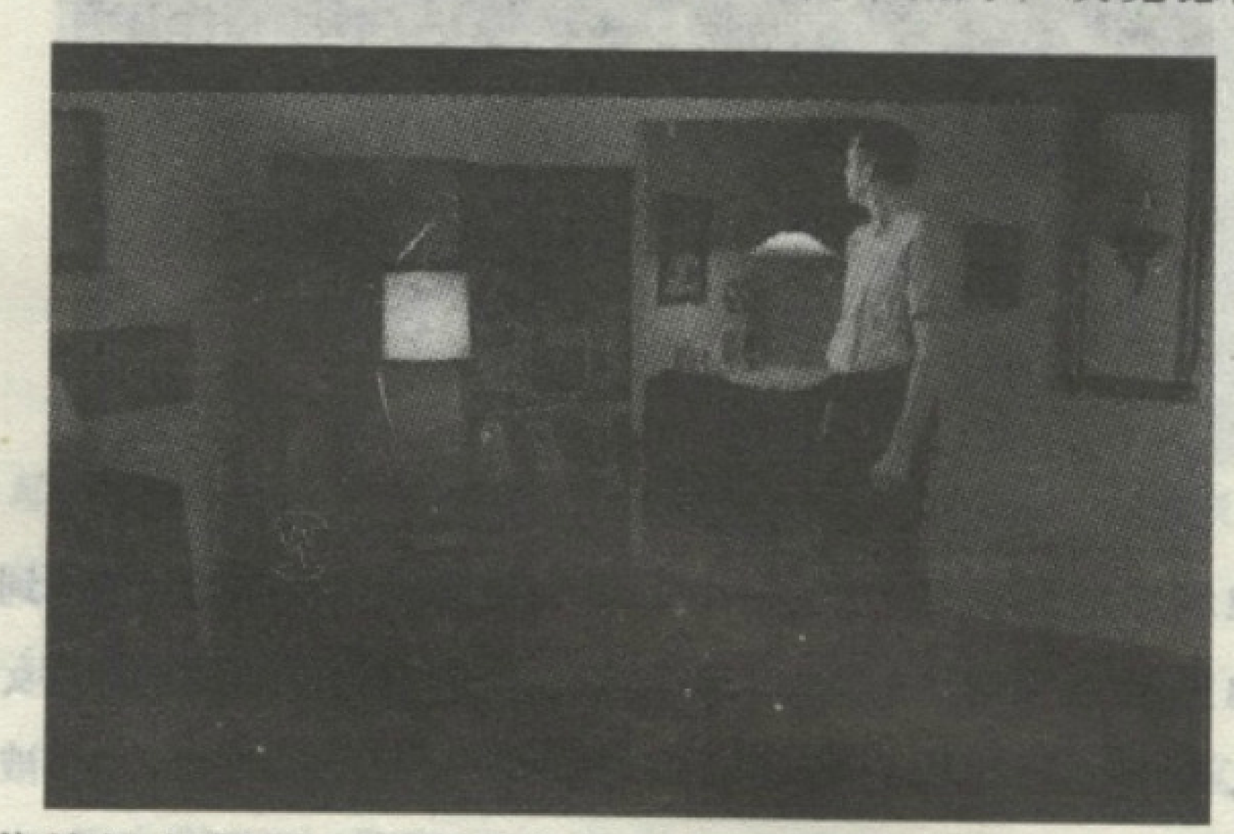
地下室

我进入第一道门,回想起一些以前的事,看见到地上的束缚夹克,又记起了一些以前的事,我进入第二道门,看见了地上的玩具车,让我想起小时候在这里发生的事,进入第三道门,想起小时候被保罗抓住的事,我看见地上的大毛巾,记得了爸爸将我抱住的情景,我看著墙上门旁的密码键盘,我照著刚刚拿到的纸上所写的日期按入 10958,门便打开了。

进入地下电脑室,坐在电脑前面,并将其打开,打入密码 Rosetta,这时似乎有人开始与我通讯,由於我不知道该说什麽,所以乱回答一通(玩家只要乱按一番,然後按 EXIT 就可以了)。由於我还是摸不出个所以然,所以我沿著原路,回到一楼的走廊。

边界俱乐部

我与酒吧旁的人讲话,她说德雷莎会好好的"修理"我,我到沙发坐下,并跟德雷莎说话(共说两次)。然後将桌上的饮料喝光,接著我想到後面的房间,却被一个人挡住,他不相信我是跟德雷莎在一起的,於是将今早德雷莎给的邀请函给他看,他才让我进去,我看到房门上有一个奇特的锁,试著玩弄一下,将中间组成一个圆圈,锁就打开了,我一进来,看到墙上挂了一大堆的性虐待工具,接著,我将後面的窗帘揭开,发觉德雷



莎就躲在後面,接著我们就开始了一场惊天动地的性虐待享受。

第五章

与阿丽刑警谈了些话(共说三次),看来她坚决的相信我是杀人的凶手,当她离开後,照例的跟我的老鼠说了声早安,回到睡房对著镜子里看,看到了我拿著斧头的幻觉,再看一次德雷莎尖叫的幻觉,我觉得快崩溃了。所以与瑞奇医生约了个时间(跟以前的方法一样),准备马上去见她,(注:在较早的版本中,玩家可能会找不到瑞奇医生的名片,如果玩家有此版本的话,就必须到床头的抽屉中拿出皮夹,然後再到门口去查信件,这样才能与医生约时间。)我一进医生的办公室,发觉里面一片零乱,我拿起吊著的话筒,听到医生尖叫的声音,我往办公桌下一看,才发现她已经被杀死了,这时一个警卫进来,并且拔枪指著我,我赶紧向门外不顾一切的跑出去。

温特科技

我到座位上将电脑打开,看见了可怕的幻觉,再看一次电脑,跟里面的魔物讲话,接著到鲍伯的座位,看到他被杀死的情形,我再来到汤姆的座位,却被溅得满身是血。

到保罗的办公室後,打开他的电脑,登入我自己的帐户,读了所有的电子邮件,然後退出我的帐户,然後使用保罗的名字登入,在他的目录看到中有一个新的档案(PaulW/goldmine.doc),里面有附带一个图型,我将其

印出并收起来。

到网路室仔细的检查迦尔，看他是不是真的死了，我将他身上的密码卡拿出来，然後进入公司的地下室(详细方法请参照前面，但是请改用迦尔的密码卡)。

地下室

进入第一道门，看见自己的影像，进入第二道门，然後再穿过第三道门，进入第四道门，再进入了地下电脑室，并将电脑打开(密码 Rosetta)，使用电脑与不知名的东西交谈，然後对方就将墙上的装置启动，使用迦尔的密码卡在那上面，上面的面板便打开了，我按下了与刚刚在保罗办公室中印出来一样图形的按钮，一道门便打开了。

Thrushold 房间

看了看我前方的电脑操作介面，然後保罗就闯进来了，与保罗讲话，问他这到底是怎麽一回事(要讲两次)，然後一个怪物出现将保罗打晕过去，与怪物讲话，才知道它才是真正的科特斯，我只是一个覆制品而已(要讲两次)。那怪物要杀我，当我被它电极的时候，按下了电脑介面上的按钮，便被传送到外星人的世界。

外星人的世界

我发觉面前的管子上有一团团红色的东西，便将它拾起，我看见身後的电脑操作介面，发觉还在正常的运作著，我看了一下传送装置本身，发现上面有四个发光体，接著便沿著我身旁的楼梯下去，看到身旁有外星生物正在爬动，便将其收起，再往右边看(玩家萤幕的左边)，看到有两种生物，於是把它们拣起来，接著进入了我身後的山洞，来到了电河房间。

电河房间

我看到在电流河中有许多生物正在游动，似乎不受电流的影响，我转身看到有一些生物在地上走动，将刚刚拿到的食物(AlienFungus)使用在那生物上面，然後趁它在吃东西时抓住。接著，我将所有的海星状生物以及U型生物合并在一起，混合成了第三种生物(混合方法与前面提到的螺丝起子与铁的方法一样)，将得到生物用在电流上，让我能平安的穿过电流，然後进入了面前的绿色河流真正的科特斯所在的房间。

我一进来，看到眼前有一个人状的怪物，我仔细检视，才发现那是真正的科特斯，我再仔细的看，它却放出电来，然後我就失去知觉，我醒来时，发现我在精神病院里，我拿起身旁的针筒，然後向医生刺去，我现在发现我自己在梦之树，贾丝琳拿著枪指著我，我赶紧将枪的撞针用我的手卡住，让枪无法射击，我现在发现我自己在公司，我看到了我那些死去的同事都来找我，我赶紧捡起地上的密码卡，然後使用在电梯上以逃走。我发现德雷丝是一个怪物，正要下手将我杀掉，我赶紧拉下床边的那根拉杆，让她掉下床去将自己电死。在小科特斯的房屋中，我与我妈妈说话，我抱住她，在真正的科特斯所在的房间中，我走过那个投影，来到真正科特斯的面前，并起将其杀掉，我捡起了他身前的一块外星生物，然後从新出现的门走出去。

外星人的地方

我将身後的生物捡起，然後发现我前方的管子破掉了，我将所有的 AlienSlime 与 AlienGlop 混合在一起，然後拿来补管子，然後走到上面的平台，发觉传送器上面四个发光体少了一个，所以将我拿的装上去，发觉身旁的电脑介面板坏掉了，所以开始修理该电路。

将 B 的缺口调向对著 E

按下 B 以启动 E

将 G 的线路照著 I 的颜色对应方法接起来

将 K 的线路照著 A 的颜色对应方法接起来

将 B 的缺口调向对著 L

按下 B 以启动 H

将 F 上面的红箭头调向右边以启动 J

将 F 上面的红箭头调向左边以启动 E

按下 D 让上面的红色宝石对著 N

按下 M 按下 D 让上面的黄色宝石对著 N 按下 M

按下 D 让上面的蓝色宝石对著 N 按下 M

修理完成於是我就传送回温特科技的 Thrushold 房间了

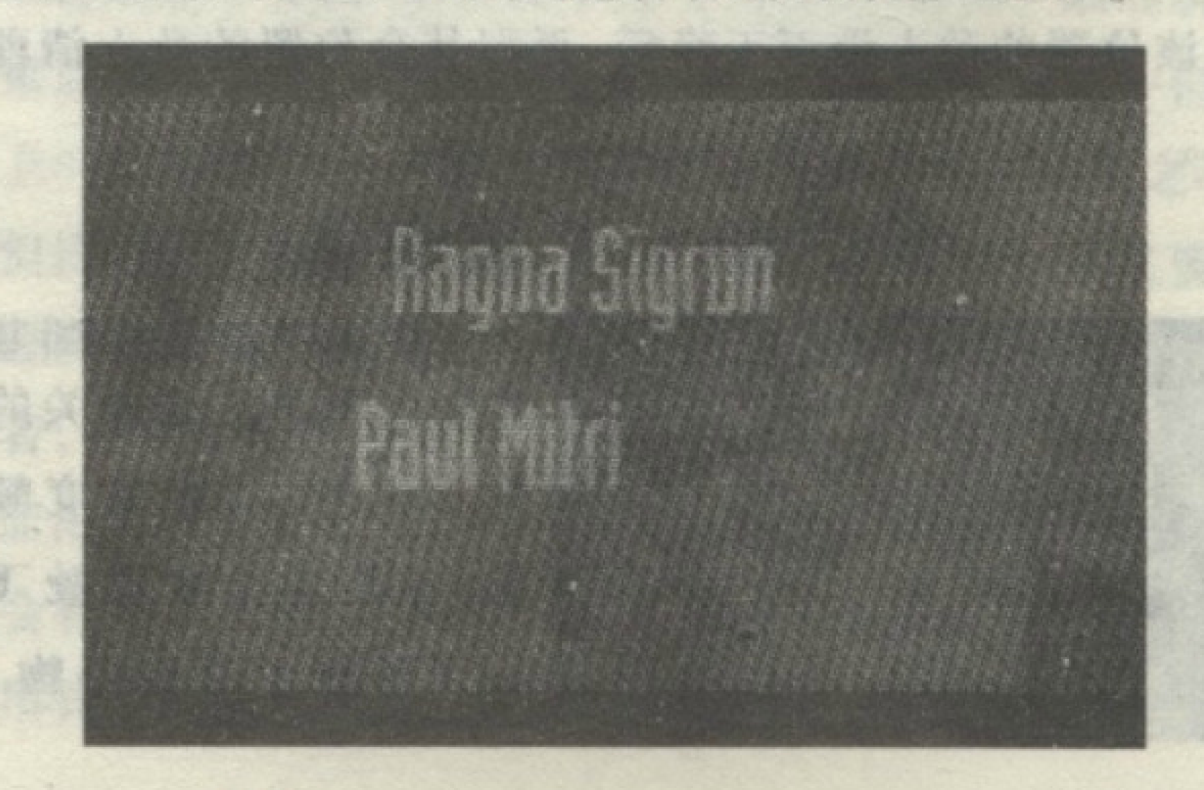
Thrushold 房间

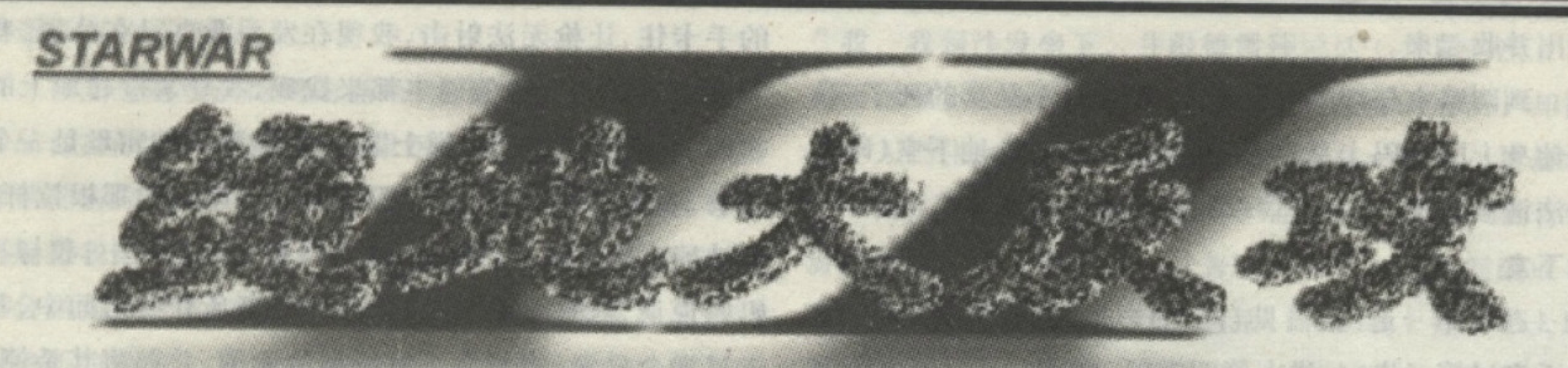
结局一

按在贾丝琳的身上，从此幸福快乐的过日子。

结局二

按在电脑介面上，回到制造科特斯的外星人世界。





前言

《绝地大反攻Ⅱ》乃 LucasArts 公司的星球大战系列中又一重磅炸弹。其全新的故事内容，重新摄制的场景，再加上该公司不惜代价的精心制作，足以让世界上每个角落的游戏迷们去与银河帝国军再拼个你死我活。

第一章 Dreighton 三角区



此关主要是消灭袭击你的帝国战机，只要有一个灵敏的 MOUSE，过关肯定是没什么问题的。但只是拖着架伤痕累累的 X 战机看到 ChapterComplete 你就满足的话，那真该给你发一个最没有上进心战士奖。因为如果你能毫发未损的过关，那么你的 RANK 晋升将会是十分迅速的。而《绝地大反攻Ⅱ》的十五章中似乎只可在此关中获此殊荣，所以千万别错过哦！在战斗中，你只需记住尽量先消灭近身的敌机。

第二章 Corellia 星



由于被敌舰击中，你被迫降落在 Corellia 星上。为了返回母舰，只能硬着头皮去该星上帝国基地想想办法。这一关中你必须干掉三个版面的几十名 Cobra 士兵。此关用鼠标最易上手，左键为射击，右键躲避。敌众我寡，战斗时，建议你先瞄准敌人现身的地方，等他一出来，就给他一下子，集中把该位置的敌人消灭干净后，再把其余位置的敌人清理掉。

第三章 穿越遂道



驾驶飞船从帝国基地中胜利逃亡是此关的首要任务。这版难度颇高。开始你先要驾驶飞船穿遂道中的障碍物，其中以一段交错的铁架最难通过。当你千辛万苦地飞过去以后，看到 DEMO 而开始松口气，不超过五秒钟，你一定又会手忙指乱起来。因为后面还有既射击又飞行的挑战。对于此关，我们除了建议使用键盘或手柄外，其他就靠你自己在危机四伏的遂道中修行了！

第四章 星云战役

此关与第一版相比要难一些，为了躲避帝国的防线你与战友不得不穿过密布地雷的陨石带，虽然飘浮的地雷并不会主动攻击你，但一旦在你机旁引爆，自然也不好受。而且讨厌的陨石也将对你构成更大的威胁。所以射击时千万别忘了闪躲陨石，否则你将死得很惨－－尸骨无存噢！

第五章 拦裁攻击



帝国最新战机－－Tieinspector 出现了，不仅火力强，速度快，而且还会进行战术进攻，突然有几架敌机向你迎头冲来。对付这版敌人仍建议使用鼠标，要领是先打多再打少，趁敌人在远处聚成一团时，向那儿猛烈开火，争取一炮轰掉两三架，然后再对付零星战机，过关后，就可以欣赏一下激动人心的空战 DEMO 了！

第六章 初步雷区

终于抵达 MiningFaciligy 了。进去尽情地摧毁吧。首先在外部环形通道里飞行，只要把三个蓝色六角形屏障中的任何一个打开，就能飞入基地核心，一边在钢架中躲闪，一边干掉钢架上的炮台后，再击毁主发动机，穿过通风口离开，便大功告成了。可惜的是任务虽然完成，但你的两个战友也牺牲了。为了替他们报仇，愤怒的你，拿出 DISK2 吧！为什么？因为要换碟了呗！



第七章 峡谷练兵

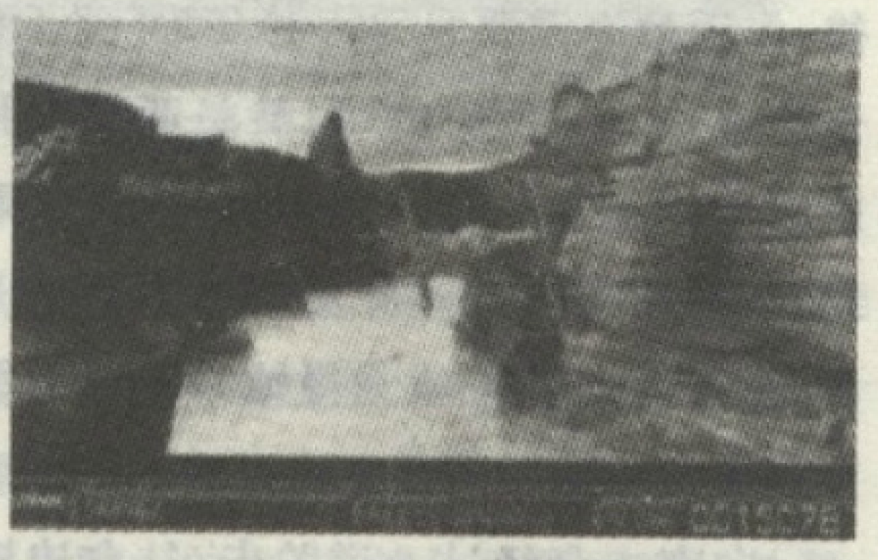
俗话说得好："知已知彼，百战不殆"。于是在教官的带领下，你在大峡谷中开始了TieFighter的训练课程。此关用键盘手柄较易过关，飞行时，只需跟着教官左右飞行即可。(千万别受地形的影响而上下躲闪)。

第八章 RlightToImdaar



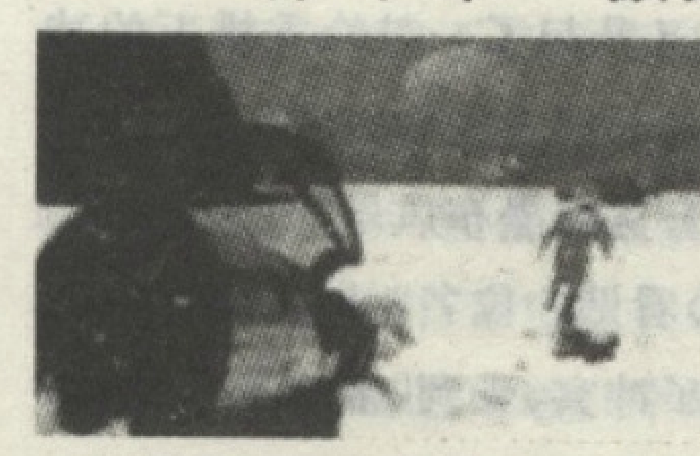
这是一次与Chapter1和Chapter5相仿的挑战，只是帝国的战机又Levelup过了，数量也不少，往往使你顾此失彼，不一会儿，就响起了"DoDoDo……"的警报声，但是用鼠标向敌机点几下，毕竟不是什么难事。Tryagainandagain，过关只是时间问题而已。

第九章 陨石雷网



众多飘浮的陨石以及它上面的炮台和陨石群中的电网屏障是你在本关所要一一应付的。相信在经受住了前八个Chapter的洗礼后，陨石与炮将不会对你构成什么威胁。至于首次出场的电网屏障则是由十六个能源节点织成的，你要做的是集中火力击毁中间的四个，从而保障自己不受伤害。

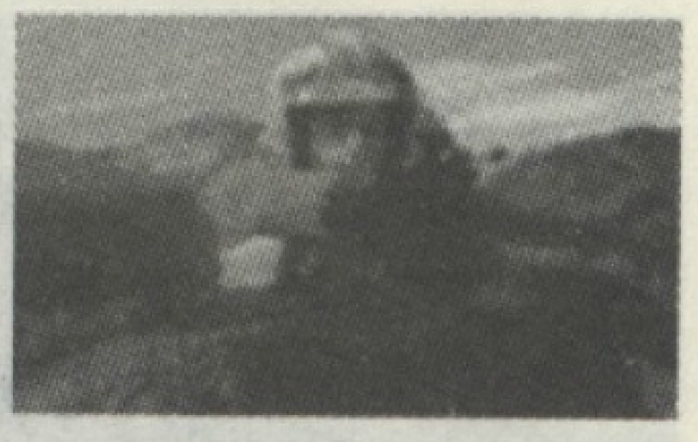
第十章 极速飞骑



驾驶SpeederBike在树丛中穿梭实在是很过瘾。不过从上面摔下来的滋味也不好受。跟在前面教练机飞也许是唯一的诀窍，但还得注意空中果子和飞龙，解决它们只要不停地发射子弹就足矣。该关版面十分长，你要在高速飞行时闪躲避让，从而坚持到通关，这的确会让你苦练一阵了。但是一但有朝一日破关成功了，那时你的成就感也一定是无与伦比的。

第十一章 险地纵横

这次任务是要你乔装成帝国士兵，潜入帝国基地进行破坏活动，所以这版与Chapter2差不多，不过难度嘛！……咳咳。尤其是天桥一关，不仅要干掉所有的敌人，还要提防那辆飞车扔下的三颗炸弹，最后击毁对面墙上三个蓝色支架，你就能放下天桥，深入基地内部了。



第十二章 下水道之战



这关使人联想起DOOM，不同的是你所看见的全变成了红外线夜视仪中的景象。是不是别有一番风味？这难度不高。关键在于要眼观四路。别被那些放冷枪的暗算了。过关应该没有什么问题。

第十三章 突破重围

从敌方基地里抢到敌机后，你就得驾驶它穿越帝国军团的重重封锁。这不仅需要有高超的飞行技巧，还要求你有足够的命中率。但你已不是第一次经受这样的考验，一定能把帝国基地搅得天翻地覆。建议用Gameped或Mouse去进行破坏，击毁敌方基地。

第十四章 联合功击

又是一版打敌机，不过你的对手更为狡猾，他们的战机在太空中时隐时现，让人难以捉摸。这将是对你极大的挑战。戏过几次尝试后，笔者的经验之谈是你应将准星瞄在中央地区来消灭敌机，因为大部分敌机飞行时一定会经过中间。掌握此技巧后，再加上你逐渐升高的EXP。这些隐形战斗机已经无法再阻止帝国最终的灭亡了。

第十五章 最后的决战

各位战友们，恭喜恭喜，你离最终胜利只有一步之遥了。务必坚持住，可别晚节不保喔。毕竟是LASTCHAPTER，战斗的确十分艰难。一开始你就在一条纵横交错的炮台隧道中来回飞行。由于速度太快，往往刚一瞄准就已错过目标了，还好炮台都是顺着隧道排列的，因此一但瞄上一个炮台，就采用以静制动的不断射击实为明智之举。但挨上几束激光终究是在所难免的。在这之后，你又要面对突然掉来的机械手臂和威力强劲的浮游炮台。对于前者，你可以反其通而行，向着机械手臂冲上去，其效果反而出人意料的好。至于后者，都打到这关了解决它应该不会有什么问题，最后深入到IMDAARALPHA的核心，利用其中的激光束毁坏之。你就能观赏到大结局了

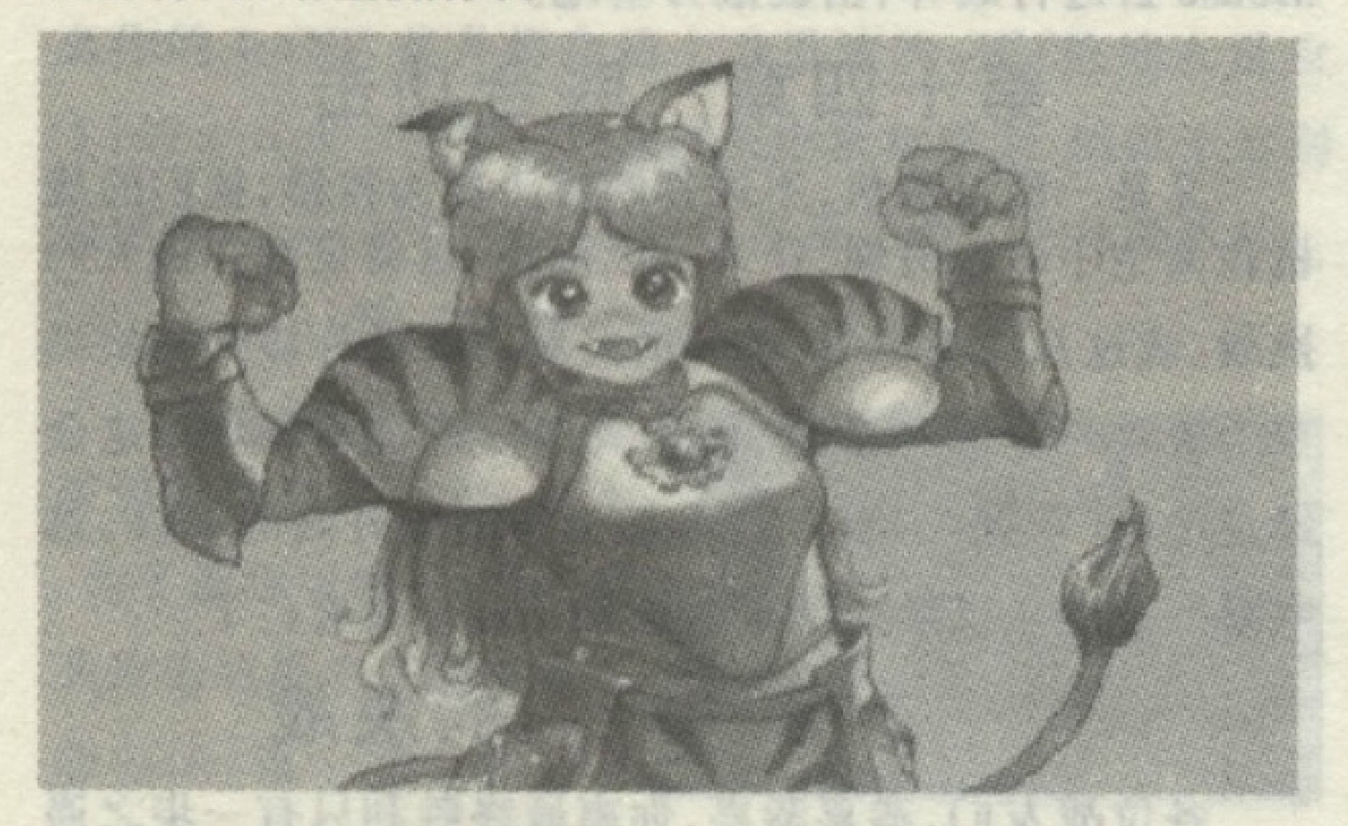


再攻——魔神战记Ⅱ

西安 张东

源起

神历1223年,『来亚提斯世界』出现了一个杀人无数,残害许多无辜的生命邪恶魔人『卡罗索多』,世人因此给他一个恐怖的称号——『黑暗王』。几年後,『黑暗王』突然销声匿迹,当时魔族的统治者『魔皇帝』认为他可能是躲起来,正在进行一项更恐怖之计画。於是,他立即号召其他三大族(精灵族、龙族、人族)合作,在一场惨烈战斗後,成功将『黑暗王』消灭。



就在『黑暗王』死後18年,一个神秘的传说出现在世上。传说中只要能收集三样神器,就可获得永恒的生命。这传说究竟自何而出,没人知道,而三样神器又是指什麼,同样也无人知晓——但魔皇帝似乎对这件事非常有兴趣,积极派出人马搜寻,而其他三族的领导者则是以高度的不安,密切注意著整个事件的发展……

故事的开端

主角「亚特斯」原本是一位「那德王城」的保安剑士。有一天……他在王城郊外打盹,突然梦到一位美丽的女孩,但那个女孩似乎面带愁容,正打算开口问她时便醒了过来。他急忙回到王城,听到保安队长说家里发生事情,於是他赶紧回到位於阿尔卑村的家中。原来是养父在山里中了毒,幸亏遇到了一位精灵「蓓莎」拿解药给他治疗。没想到当他回到家中,毒性又再度复发,不支昏倒。亚特斯一听之下便决定前往村庄後山里,想要寻找那位「精灵」,向她再求解药。

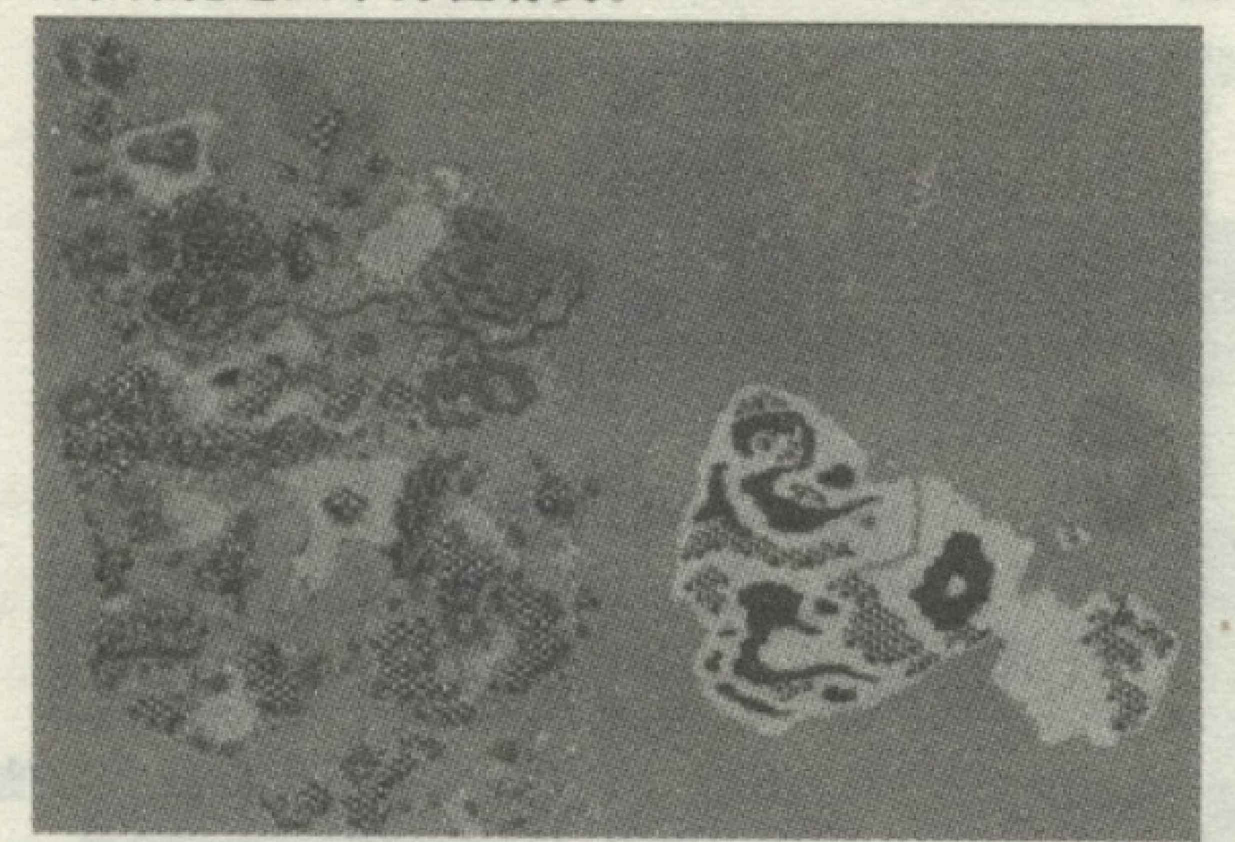
在山里,亚斯特发现一位女孩子正遭受坏人欺负,亚特斯这时发挥英雄救美的英勇行为,奋力助其击退敌人(哇!不知那里来的力量,有如神助)後,发现原来那女子正是他梦寐以求的女子——精灵蓓莎,便赶紧带她回家医治父亲(好女孩是不可以随便和陌生男子回家的喔!),蓓莎诊断他养父的病情後,告诉他必需要取得一种名为「蕨子花」的草药,才能完全治愈他养父所中的毒。於是亚特斯和蓓莎两人一同到东南方的山洞中找回草药(必须先打败食人花怪才能拿到)医治亚斯特的父亲。之後蓓莎向亚斯特表示说要回故乡「绿世界」,亚特斯觉得她的大恩大德无以回报只好以身相许……陪同蓓莎一块回乡。

向南走会经过一道关卡,往右边植物密布的地方移动就进入「绿世界」,回乡後的蓓莎本来满心欢喜,但发现里面一片荒芜,怪物横行,且无半个精灵同伴存在。在一个湖泊旁的桥上,精灵女王以「精神力」转告蓓莎,要她到南方大陆的「库拉奇岛」去找魔导士「雷米夫」後,便消失不见。亚特斯听了之後内心又升起了一鼓怜香惜玉的冲动,决定无论如何都要舍命陪蓓莎一同前去

两人持续向南行,在拥有优美瀑布风景的玛姆村中,亚特斯无意间(但内心窃喜)看见一位名叫「蒂莉蕾」的女孩子在河边洗澡,因而发生了冲突,受到「蒂莉蕾」的追杀。没想到是一段解不开的三角习题的开端……

主角二人来到一座桥梁,发现该桥被施予「冰封魔法」而无法通行,只好四处打听情报。在探索的过程中,知道拉玛巴德村正饱受独眼巨人作怪之苦,这时亚特斯心想「我不入地狱谁入地狱」决定管到底,在帮助村民除去巨人之後,村长送他们一瓶稀世名酒－『苏比特酒』,听说全世界只剩下三瓶,不过这到底有什麼特殊用途,好像没人知晓……亚特斯只好和蓓莎在附近的村庄逛逛探听消息,在普力滋姆镇中,碰到了一个叫「雷德」的退休海盗头子,

听说他很喜欢喝酒，主角想我十八岁，但我不喝酒（酒後会乱性喔！要小心），乾脆把酒送给他吧！没想到这个喝醉了酒的海盗头子竟然发起酒疯来了，醉言醉语的唱了一首歌：「北海逞雄风，西海任遨游，纵横东海上，闻名全南海，我们是海上的霸王！」亚特斯心想这是什麽东东啊！不过凭我的聪明才智，没有无法解决的事，这一定是和「北，西，东，南」这四个方位有关。



※在玛姆村、普力滋姆镇和拉玛巴德村中多与村民聊聊，会发现神圣水，盗匪和火龙之间的关联。想要解开被冰冻之桥，就去寻找火龙的下落；想找火龙，又必须有神圣水护体，不然会被烧得体无完肤；而神圣水又该如何获得，这就要问问那个叫雷德的海盗头子了，所以雷德的话可要好好聆听，注意歌中的方位，然後再到玛姆村外瀑布附近的四根石柱调查看看；进入瀑布洞窟中找到神圣水护身後，便可到火龙洞窟里探险了！

在山洞里发现一只「火龙」，亚特斯和蓓莎合力打倒它之後（哇！夫妻同心其力断金），火龙往更深处的地方逃去，两人心想这时不追更待何时，等追去之後，发现一名女子昏倒在地，这名女子全身滚烫，亚特斯心想，这种小场面我来就行了，但蓓莎赶紧以「水系魔法」冷却救醒了她，这名女子名叫「朵蜜拉」，为报答救命之恩，因此决定要替他们溶解那道冰墙！（幸好不是以身相许，否则主角可就赚翻了！）之後，朵蜜拉也加入他们的行列，一同旅行前往库拉奇岛。（一男二女的冒险）

※注意进火龙洞窟之前要找到神圣水护体。火龙擅长火系魔法，可用相克之水系魔法攻击。

朵蜜拉的火系魔法真不是概的，三两下就把冰封的桥解开，正欲起程时，蒂莉蕾又出现了（这个女子到底想干嘛！死缠乱打），这一次她带来了更利害的角色来对付主角（打是情骂是爱不过玩笑开太大了吧！）。不过亚特斯有了另外二个帮手，轻轻松松就打败对手（该不会是仆人查觉到主人心意而手下留情），蒂莉蕾撂下狠话发誓会再来报仇（先称称自己几两重再来！），之後愤而离去，三个人这才出发。好不容易找到一座村庄，正想进入稍做休息时，发现这是一个遭到破坏的村子，不但没有半个人，且有很多怪物横行。本来打算离开此地，刚好有一位「兽人族」的女战士「亚娜妲」也在这座村庄出现，据她说是要来消灭占领这个村庄的怪物头子。亚特斯一夥人自告奋勇帮忙，终於消灭了怪物头目，而刚才那位兽人女战士却在一声谢谢之後离开了（这是什麽态度，人要知恩图报才行）。

在一连串的考验後，他们终於来到通往南方大陆的要道「兽人城」了。亚特斯报上他的大名，但是兽人守卫却不让他们进入，於是一行人便在附近打听消息。在一座森林里，他们又再度遇见之前的那位女战士「亚娜妲」，亚娜妲很感谢亚特斯帮她消灭了那些怪物！於是在亚娜妲的带领下，主角一行人很顺利的进入了「兽人城」（这才是做人应有的态度嘛！）。

进入兽人城之後，才知道亚娜妲原来是兽王的女儿（哇！是公主耶！）；这时兽王请主角协助调查城里一座「神像」的失窃案（这简单，有什麽问题呢！），他们四人到附近调查（这下演变成一男三女的冒险故事了，为什麽男生在RPG游戏中特别吃香呢？为什麽没有一女好几男的故事……），最後在一个山洞深处发现……原来亚娜妲的青梅竹马男友「凯休尔」与魔族勾结，盗走神像！（还是不要太相信别人，尤其是男人……）此时魔族的四大护法之一「雷王」出现，打败主角等人并带走神像（正所谓花无百日



红，人无千日好，这下栽根斗了吧！）。等他们回到城中，才惊觉唯一通往南方的通道－「古雷尔桥」已被下了雷电魔法，无法通过，如果硬要通过的话就会变成炸肉饼。四人只好另寻办法，此时有人建议他们可从「神兽道」通往南方大陆，但是「神兽道」中的兽人神告知众人，只有「兽人」才可以进入。不过若是有「兽人徽章」的话，就可以通行无

阻!经过种种困难後,亚斯特他终於找到了徽章

※在兽人城中听说只有兽人使者才有「兽人徽章」,而且兽人使者到处云游四海,不知去向,但他喜欢有瀑布的地方,赶快飞到(用瞬间移动或飞翔之翅会比较快喔!)有瀑布美景的村子调查看看!好不容易找到兽人使者,他却把徽章给了蒂莉蕾(唉!真是冤家路窄);兽人使者说蒂莉蕾在梅吉尔村,亚特斯便马上赶到,找了半天终於在旅馆里发现她,奇怪这次她非但没有再追杀主角,还对他有种说不出的温柔情愫。蒂莉蕾要亚特斯答应她三个条件,才把『兽人徽章』给他(缠绕著缠绕著缠绕著缠绕到天长地久,难分难解的三角习题)。

拿到『兽人徽章』後,四人进入「神兽道」中,在里面必须要通过一些考验,才能安然度过。凭著坚定的信念(我一定要成功,我一定要成功……),亚斯特一行人终於平安通过考验,来到了南方大陆「欧毕尔大陆」。

※神兽道中有一道长廊,坚定意志一直往前走就行了!为了破关千万别放弃希望。

到了南方大陆後。他们在沙沙耶村中打听「库拉奇岛」的消息,原来这个岛就在这个村庄南边湖的中央,但却没有任何船可渡过。再打听一下,他们知道山的另一边有一位会造船的师傅,但问题是山脉被冰雪所覆盖,只要一进去就变冰棒,怎麼办呢……

※沙沙耶村的人说,在村子的西边山区,有个专捕沙虫维生的玛屈族,他们有代代相传的御寒秘方,但山洞人口被落石堵住了……但有一条秘道可通往洞中。这时亚



特斯凭著他不屈不挠的意志力,在落石洞口旁找到了一条隐形通道,进入了玛屈族的洞中。

当四人正高兴的时候,才发现玛屈族的洞窟中一个人也没有,走著走著洞中发现另有密道得以进入地底下;一个不小心被巨大的「沙虫」吞进肚子里,最後在一番苦战之後终於逃出沙虫肚子,重见天日!(幸好出来的早,要不然就被腐蚀光了)

打败沙虫後,再回到玛姆族山洞,玛姆族族长谢谢四人的帮助(玛姆族不是以抓沙虫维生的吗,还被沙虫所苦,真肉脚……),答应给予御寒药,但目前正在赶制当中,主角四人就在洞中休息休息,到处走走,却又意外再见蒂莉蕾(不知道蓓莎是怎麼想的,怎能容忍这个花心的男人)……好不容易拿到御寒药,准备完全便可进入奥斯姆山。



在山中有一个神秘女子告诉亚特斯,蒂莉蕾早对他一片真情,要亚特斯好好待她,不然蒂莉蕾的哥哥将要带她回去,以後可能再也不能相见了。各怀著不同的心事,众人通过奥斯姆山後,来到附近的一个村庄,但造船师傅「希巴」却卧病在床,必须先替他解决感情问题之後(唉!又是一个为情所困的人。问世间,情为何物,只叫人生死相许),才能得到他的帮助。有了船之後,一行人渡过湖水,终於来到「库拉奇岛」。魔导士「雷米夫」告诉「蓓莎」;「魔皇帝」为了得到长生不死的力量,正在收集三样「神器」。三样神器一是「凯索神像」,二是「黑之剑」,三是「火龙之眼」。而「凯索神像」,正是「兽人城」当初被盗走的神像,「黑之剑」则被封在「剑冢」里,而「火龙之眼」还不知道是什麼东西。最令人震惊的,是「蓓莎」有神的血统,正是开启这股力量的关键人物,必须透过她,才能启动三样神器的能力!所以「魔皇帝」才会处心机虑地想抓蓓莎!其它又听说「精灵女王」是被「绿世界」里面的「妖树王」所挟持。一般武器伤不了「妖树王」,唯有「天工神斧」,才有办法重创「妖树王」,而「天工神斧」据说是由神匠村里的『匠神－古里斯多提』所制造……

魔导士「雷米夫」接著又说,如果「魔皇帝」得到了不死力量,必定会侵略各国,占领全世界!於是亚特斯一行四人,决定先到「神匠村」打听「天工神斧」的下落和「剑冢」的所在。而兽人「亚娜妲」也可趁机夺回「凯索神像」!

话说「那德王城」的保安队剑士亚特斯,因缘际会遇到了温柔婉约的精灵女子蓓莎,并陪同她一起返乡。回到

故乡「绿世界」之後,发现那里变成一片荒芜,而精灵女王要蓓莎去找魔导士「雷米夫」,多情种子亚特斯自告奋勇陪同前往,途中结识神秘女子朵蜜拉和兽人族第一女勇士亚妲娜,四人结伴闯江湖。一方面,处处留情的亚特斯,和一魔族女子蒂莉蕾以及精灵女蓓莎之间,有著牵扯不清的三角关系;另一方面,他们从魔导士「雷米夫」的口中了解到事情的真相,还有要救精灵女王必须要靠一位有「神匠」之称的人所制造的「天工神斧」才行,於是亚特斯四人便往「神匠村」去



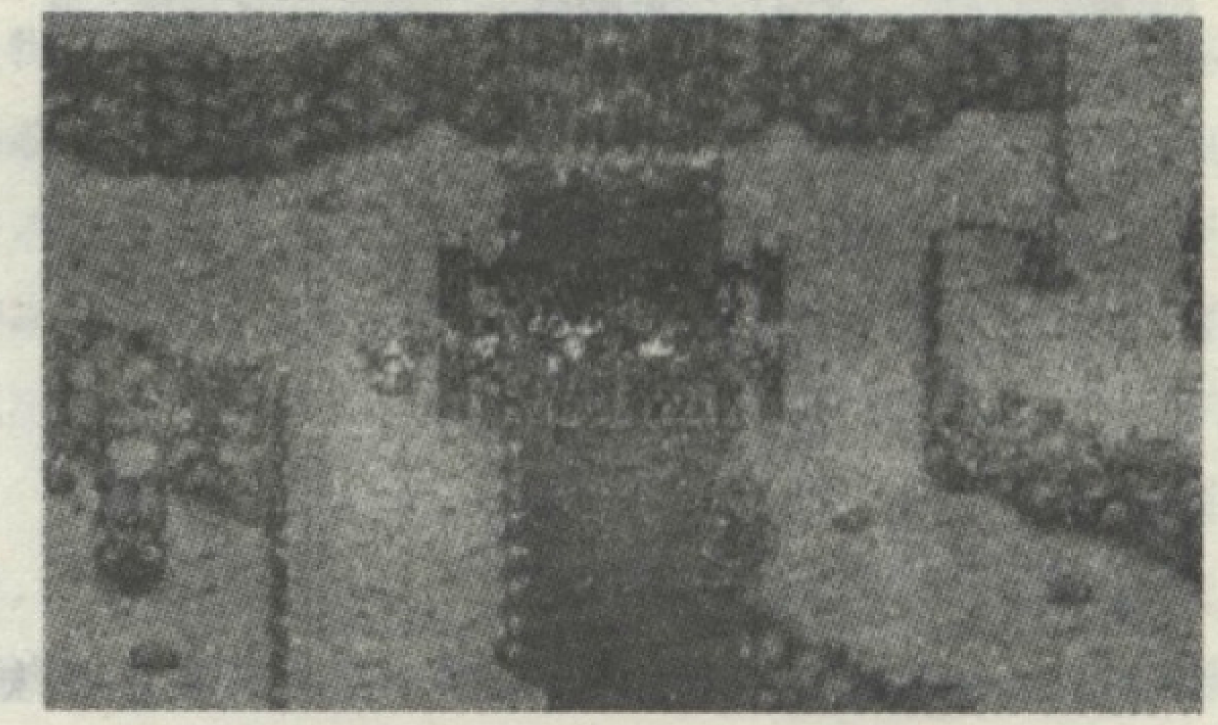
众人来到「里尔卡村」,一问之下,若想要到「神匠村」,必须通过位在里尔卡村南方的一条山道。但听村长说山道大门的钥匙不见了,如果找不回来他这个村长的位置可就坐不住了!(那我来坐不知道可不可以?)四人看村长那麽著急的样子,就拍拍胸脯保证一定将钥匙安全送回。(我看是需要钥匙开门吧!)正当众人苦寻不著,开始後悔那麽快答应村长时,突然有一个小男孩说捡到了一样金光闪闪的东西要给他们看,但要有人陪他玩。亚特斯心想,这一定是钥匙没错!好,就让我牺牲陪他吧!呜呜呜~(又不是要你去卖···)但小男孩可没那麽不挑食喔!他还是比较喜欢漂亮姐姐陪他玩。(这次孔子可说对了!真是『食色性也』)四人定睛一看,果然是山道的钥匙。在小男孩的层层考验之下(什麽考验,根本就是刁难嘛!),终於拿回钥匙开了山道之门。

※小男孩首先会要求大家陪他玩捉迷藏(唉!堂堂一个保安队剑士竟要陪孩子玩捉迷藏),如果找不到他,可到村子正中央一块绿色草地找找看!找到男孩後,亚特斯心想,这下钥匙总该到手了吧!但是这个猴孩子(请用台语发音)又提出另一个要求,他说邻村的一个小女孩老是拿玻璃珠向他炫耀,他也想要有彩色的玻璃珠可以玩。於是主角们只有疲於奔命去邻村寻找。在风景秀丽的特若克村中,(可别光欣赏风景忘了正事喔!)井边有一个小女孩在哭,说她的玻璃珠掉到井里了,帮她到古井里找找看吧!说不定她会送她心爱的玻璃珠喔!

历经风吹雨打,千辛万苦,通过蜿蜒曲折「山道」後,终於来到了「神匠村」。在「神匠村,他们打听到「剑冢」的位置,而「天工神斧」听说是由「神匠村」里的「匠神-克里斯多提」所制造,但「克里斯多提」已死去多年,「天工神斧」的下落也不得而知(满腔热情付之一江春水向东流)……当众人正在烦恼之际,有位村民透露惊人的内幕(这位重要的村民位在三间武器店之一,跟他说话可是关键):「克里斯多提」他诈死躲在附近的「梦幻谷」中炼制更为高明的武器(为什麽修炼高深的武功或武器都要到深山去才行呢?)。於是他们前往梦幻谷中查看。

※注意梦幻谷中只要选错通道口就会被传送回原点!到时就欲哭无泪了。四人跋山涉水,在洞穴最深处找到了传说中的「匠神」,他告知众人「剑冢」的正确位置,除此之外还有「天工神斧」的下落-原来「天工神斧」已经给了兽人族战士凯休尔了(真是一波未平一波又起,那麽重要的东西竟然交给了投靠魔族的判徒!)。「匠神」接著又说自己正专心研究克制「黑之剑」的武器,如果以後无法顺利将「黑之剑」封印,就再到「神匠村」去找他,他会在那留下线索的!

告别「匠神」之後,一行人来到「毕欧斯奇村」稍作休息,村民谈到有「传送魔法阵」可传送到东南方的「费加洛帝国」此一传说,可是不知道它位在什麽地方。只听说在西北方一个有瀑布的山洞中好像有密道可通往「传送魔法阵」。亚特斯等人心想既然有线索了,那麽事不疑迟,赶快往西北方寻找「瀑布洞窟」。进入洞中後,发现里面机关重重,妖怪横行,四人同心协力,一边寻找,一边消灭敌人

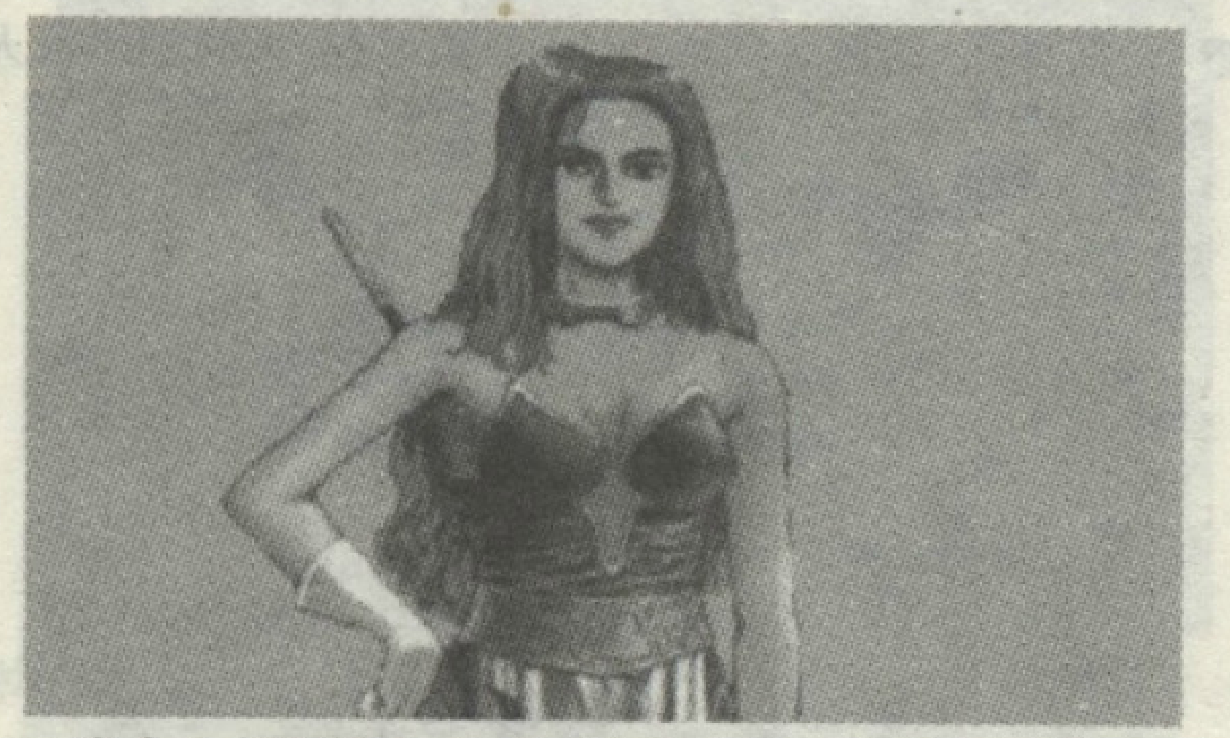


···最後果然没错,在最深处出现一个奇怪的圆石阵,一踏入中央就马上传送到另一处。「咦!这里是什麽地方?」当四人正在思索时,突然望见一座高塔--这座高塔想必就是「剑冢」吧!可是「剑冢」外似乎有一道看不见的结界阻挡人们进入(又一次遇到困难,不过这不算什麽,为

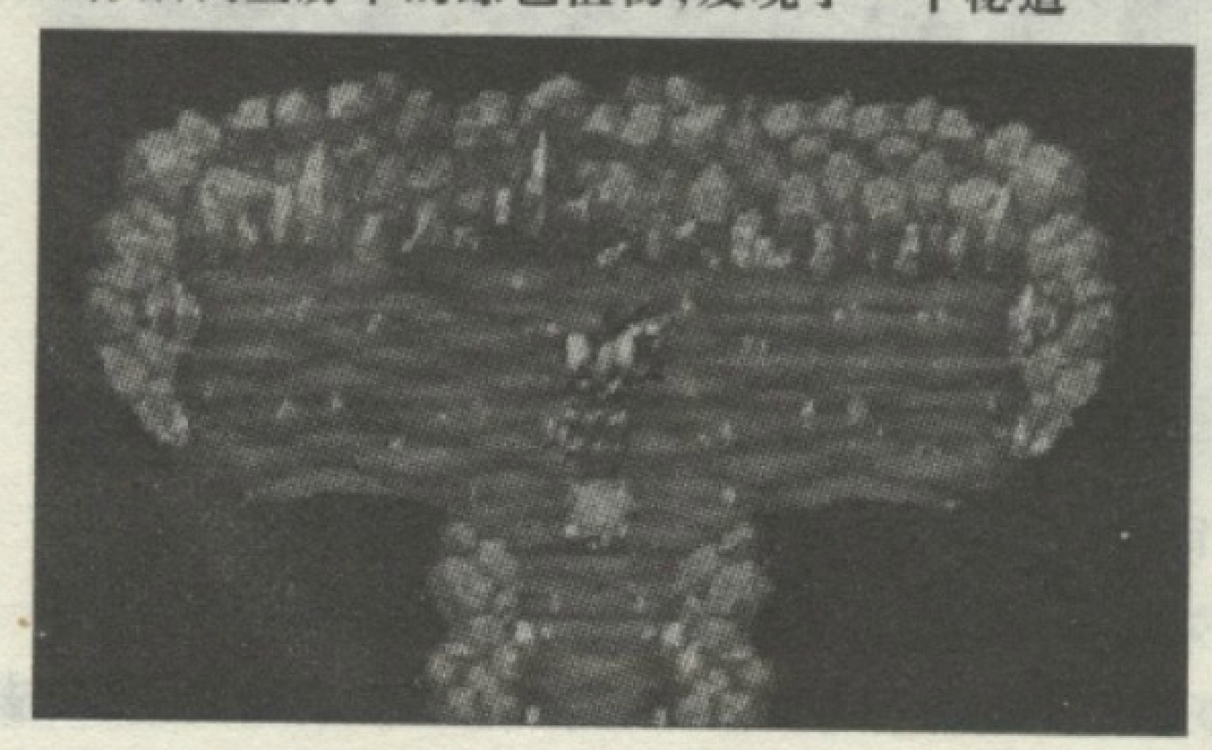
了要破关，付出任何代价在所不惜！)，既然进不去，不如先到附近的「费加洛帝国」休息一下，顺便找找解开结界的方法吧！

「费加洛帝国」中，气氛凝重，好像正在进行什麼秘密会议似的，大厅旁的小房间戒备森严，不准人随便进出。亚特斯心想，没关系，不准进入就别靠近，我们有正事在身！少惹事为妙(总算像个负责任的大人！)还是四处逛逛吧！突然在地牢前出现一个蒙面神秘人，赠予水晶矿石，据说可以解开「剑冢」之结界。这时脾气火爆的朵蜜拉再也忍不住的大声道：「你到底是谁？干嘛偷偷摸摸的蒙著脸，是不是见不得人！」一回头，神秘人已经消失无踪，只留下一头雾水的众人・・・

抱著姑且一试的想法，四人来到「剑冢」前，不料那颗水晶矿石竟自动投射出去并解开了结界，主角一行人得以进入塔中，在塔内到处可见一把把装饰华丽的剑，真不愧为「剑冢」，但似乎又有一种说不出的诡异。持续往上走，在塔的最高层，众人见到一把发光的剑插在坛中央，想必是传说中的「黑之剑」吧！(不知道这把剑和倚天剑比起来，谁比较厉害？)此时魔族的人突然出现！原来是准备来夺取「黑之剑」(坏人就是坏人专门坐收渔翁之利)，而朵蜜拉似乎和魔族王子－萨兹是旧识，而且关系非比寻常的样子；正当朵蜜拉和萨兹互揭疮疤之时，没想到魔族的四大天王之一雷王也来凑一脚(四大天王不是刘，郭，张，黎四人吗？什麼时候多了一个姓雷的！)，经过一番缠斗之後虽打败雷王，可是「黑之剑」还是被萨兹夺走。(可恶竟用美男计蛊惑朵蜜拉～)

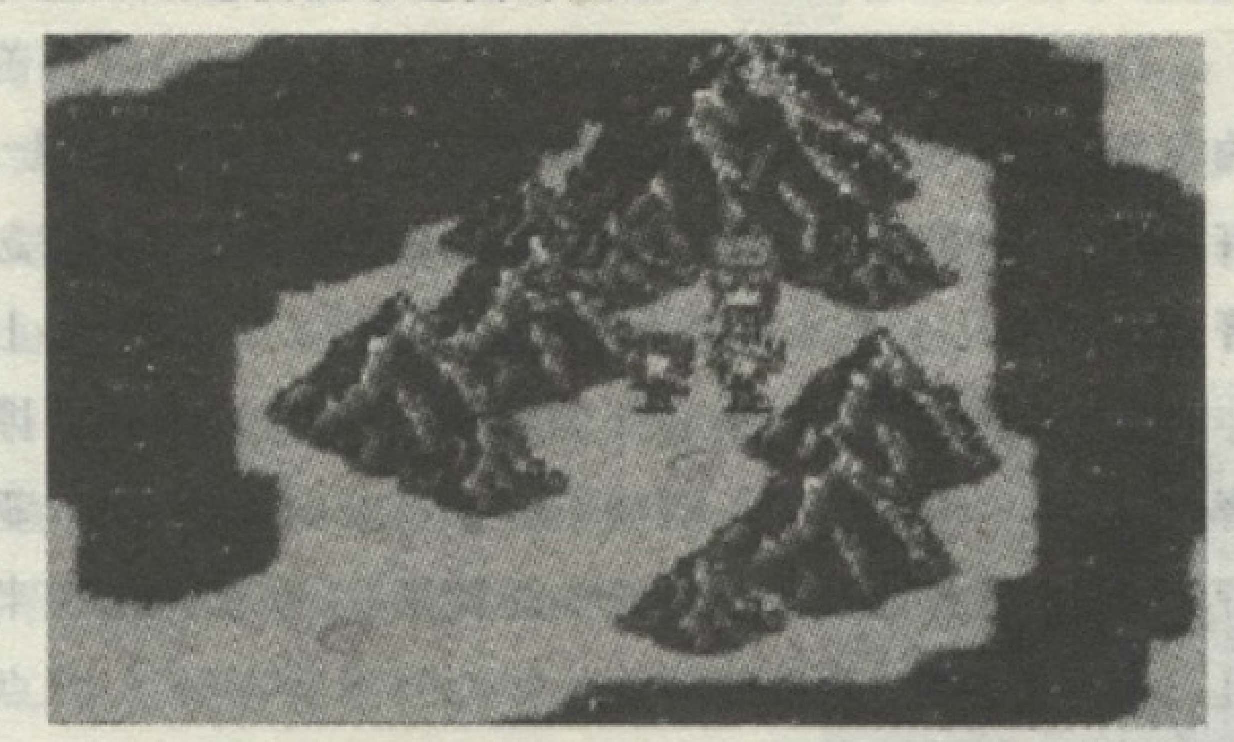


当众人扼腕叹息之时，想起匠神－克里斯堤的话『如果无法将，黑之剑封印时，回来神匠村找我』，此事刻不容缓，如果「黑之剑」被有心人士利用，又将是一场浩劫了！四人赶紧以魔法飞回「神匠村」，但是到处都找不到克里斯堤，却在一间空屋中发现一块奇异的蓝色矿石，看起来好像是「匠神」正在冶炼的矿石，调查看看发现一张纸条压在下面，里面有一道谜题，好像和数字有关。亚特斯看了看，搔搔头将纸条交给了朵蜜拉，朵蜜拉看了看，说：「这是啥玩意儿啊！」又将纸条交给了蓓莎。蓓莎也是看了看之後说：「仔细依照数字的顺序1、2、3・・・对照下面的文字就会知道谜底，关键是在一盆绿色植物上」这时亚特斯和朵蜜拉异口同声的说：「我们早就知道了，是为了给蓓莎一个表现的机会。」在一旁的亚娜妲再也忍不住的说：「你们俩个都看不懂才会把纸条交给蓓莎姐姐的！」「好了好了，别吵了，办正事要紧。」蓓莎赶紧打圆场。接著四人仔细调查房中的绿色植物，发现了一个秘道



在秘道中拿到「匠神」所赠予的神剑之後，回到睽违已久的「费加洛帝国」，这时会议似乎结束了，亚特斯一时好奇心起，进入会议厅中瞧瞧，没想到再再见蒂莉蕾。蒂莉蕾劝亚特斯就此收手别再追查三神器的事，也别再和他父亲魔皇帝作对了，但主角为了阻止魔皇帝的野心，无法答应她，蒂莉蕾只有黯然离去(为什麼相爱的人之间总是有那麼多阻碍，但好像是越不容易得到越想要)・・・主角打起精神去见城主「梅拉尔」，和城主谈完话後，在城中游览，从城中人民的口中得知原来凯休尔也在城中，为了找回「天工神斧」解救精灵女王，当四人暗中查访时，突然在地牢里见到城主被囚禁，在打开牢笼这当中，城主溜到门外将亚特斯等一行人关住(好心被雷击！这是什麼世界！)，原来「梅拉尔」早就和魔族同盟意图不轨，要将他们献给魔皇帝送为见面礼。亚特斯正在烦恼该如何逃出生天时，蓓莎意外在墙边发现一条秘密通道(调查墙壁、大叫芝麻开门三声就行了)，通道中乌漆抹黑，伸手不见五指；在摸索一番後(好好调查没关系，可别趁黑乱摸)，终於找到出口。正当众人享受自由的空气时，眼前赫然出现一颗巨石，朝主角等人滚过来(主角不能死啊！死了故事怎麼继续下去)，正在千钧一发之际，凯休尔挺身而出替大家挡住了巨石(这不是螳臂挡车吗？)，而凯休尔却被压的扁扁；在临终之时他告知大家其实自已是假意投降魔

族的，事实上并没有出卖兽人族；最後希望亚娜妲不要伤心，好好的照顾自己，坚强的活下去，并将「天工神斧」交予亚娜妲之後便永远离开众人了・・・



凯休尔的过逝造成大家心理上很大的创伤，尤其是与凯休尔青梅竹马长大的亚娜妲更是一直闷闷不乐，但为了世界安危著想，众人还是打起精神，带著「天工神斧」前往「绿世界」去解救精灵女王！路途是多麼的遥远，还好有瞬间移动的魔法，省下了长途跋涉的辛苦。蓓莎经过了一番历练，再度回到「绿世界」，一向柔顺的她暗暗发誓，一定要救出精灵女王。四人努力的寻找，在条交叉路上，发现有条往右的羊肠小径，走向深处，有一棵老树，亚特斯心想，这应该就是「妖树王」了吧！才刚思考完，这棵妖树就向他们袭来（啊！姥姥来了，快逃啊！），费了九牛二虎之力，才将这个可怕的敌人打败（我看只有燕赤霞才能打败姥姥吧！）。这时精灵女王飘然出现・・・

精灵女王告知众人要赶紧去阻止魔皇帝的阴谋，否则世界就要沦入魔皇帝的手中了。但是要将大家传送到「黑暗大陆」必须还要加上「那德王」的力量才行，亚特斯深知此事刻不容缓，带领大家回到睽违已久的「那德王城」去请那德王相助。得到那德王首肯，主角等人再回到「绿世界」会合，由精灵女王和那德王联手合力将四人传送到魔族的管辖地「黑暗大陆」（未来还会有什麼不可预知的危险，只有硬著头皮闯一闯了，谁叫我们是身系世界安危的勇者呢！）。

才一晃眼的功夫，就将四人传送到「黑暗大陆」（精灵女王和那德王的功力真不是概的！），一眼望去全部都是黄沙滚滚的沙漠地带，没有任何的绿树以及村庄，一行人步行一段时间，好不容易找到一个绿洲城市，亚特斯等人进入旅馆中休息时，在旅馆中再与蒂莉蕾相见，她要求主角别轻举妄动，给她三天时间，让她想办法化解这场斗争，说完後便匆匆离去，留下帐然若失的亚特斯（唉！情字能使人生，能使人死）。绿洲村民告诉众人，魔皇帝住的城内有许多魔兽守著，还有令人闻之丧胆的不死军团守城，实在是固若金汤（打不死，命跟蟑螂一样！?），但是听说有一种生长在骨头上的「驱魔草」可以制服，但这种东西很难找，不过听说在西北方有一个堆满骨头的「骨骸洞窟」。但进去里面的人没有一个能活著回来・・・所谓「不入虎穴，焉得虎子」，四人决定去看看，一到达洞口才发现门被锁住无法进入，那只好再回伦克隆村看看，反正答应蒂莉蕾三日之约，就在村中逛逛稍作停留吧！但在村中逗留的期间，亚特斯听到奇怪的声音呼喊，第一次以为是自己太过劳累所致（难道得了精神官能症?）；第二次又听到一个似遥远又熟悉的声音在呼唤他：「到南方沙漠来吧！」，但是没有其他人听到（不会吧！又来了！是神在叫我吗?为什麼不 call 我的 B・B・Call 呢?）；有第三次这总该不再是错觉了吧！亚特斯听到三声呼唤之後，决定亲自到南边的沙漠查看

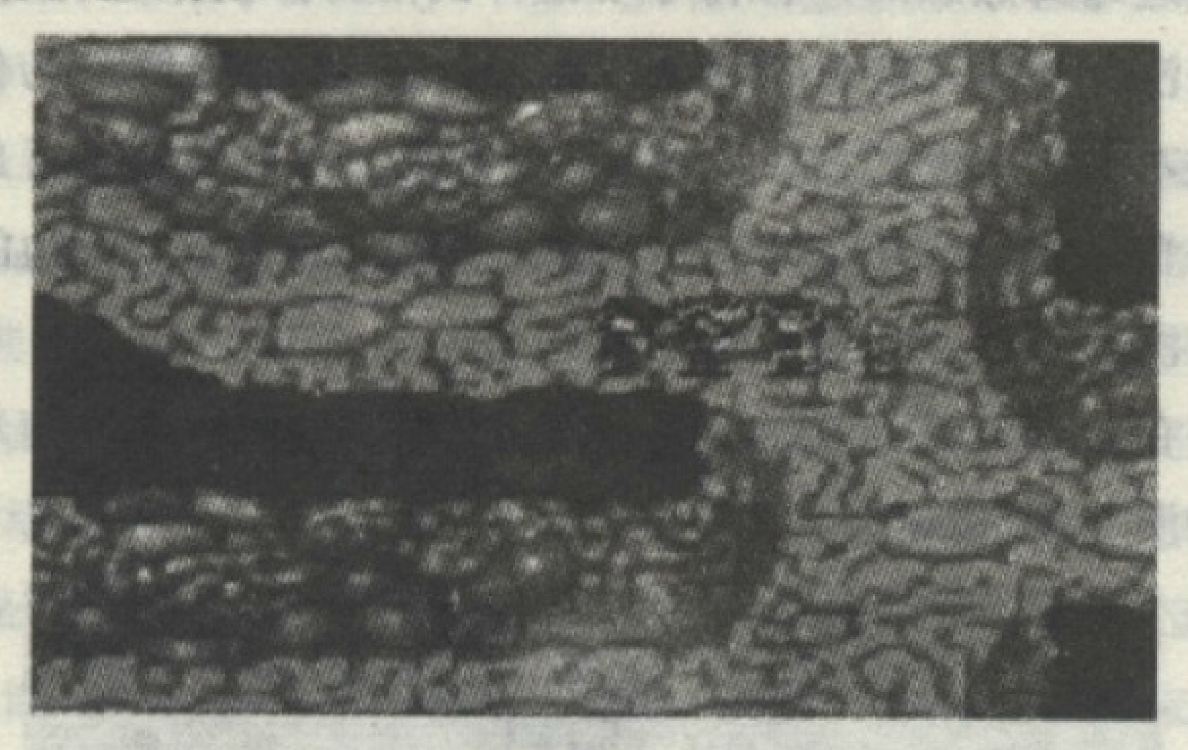
※在伦克隆村中多绕绕，总共会听到三声呼唤，再到南边沙漠看看！切记！



在南方的沙漠中，有一个漩涡可通往地底洞穴，四人纵身跳下，正当众人正要到处查看之际，一个全身绿色的怪物向他们冲了过来（哇！这是什麼怪东西，别想太多，还是赶快应战吧！），打败後走进洞中会看到一神秘女子（似乎遥远又熟悉的感觉，她的真正身份是・・・），她和亚特斯一见如故，於是就认他为义子，又送他一条项链（这项链的真正用途是?）两人最後才依依不舍的离开了。

回到地面上的亚斯特，再度回到伦克隆村等待蒂莉蕾，但从一个村民口中得知蒂莉蕾因为违背她父王之命，而被软禁。（女儿心向外，养大了就是人家的罗！），亚特斯闻言，内心波涛汹涌再也顾不得一切，决心勇闯魔城・・・（爱的力量真伟大，会令人不顾一切，也能使毛毛虫变成大英雄。）一行人启程往魔皇帝的住所前进，但途中被一个布满魔兽的通道所阻，原来魔皇帝早就下令部下通缉亚特斯一行人，派了许多厉害的魔兽驻守在每一道关

卡,打算活捉众人。经过多场激战,四人来到出口(通道中有一个商人,听说是冒著生命危险在这里卖东西的,如果荷包马克马克的话,他的东西可以参考看看!),但是这里有魔皇帝四大魔将－妖王的手下驻扎,他派出一个超强的怪物来对付主角(所以在此之前要先存档,以避免不幸发生,此怪物HP很高,不易对付)击倒这只怪物後,魔王子萨兹也在此出现,并向朵蜜拉透露惊人内幕,原来朵蜜拉的父亲火王是魔皇帝四大魔将之一,因不满魔皇帝所作所为而反叛,被魔皇帝处罚关在一个山洞中。朵蜜拉本以为父亲已死,听到此消息满心欢喜,众人决定先去救朵蜜拉的父亲。



虽然有些怀疑萨兹所说的话,但众人还是来到朵蜜拉父亲「火王」被囚禁的洞窟,走到山洞的最深处时,突然出现一只「火龙」向他们直扑过来。大家打倒「火龙」後,那火龙竟化身为人形,定眼一看,原来他正是「朵蜜拉」的父亲「火王」。(那麽当初遇见朵蜜拉时的那只火龙,应该即就是朵蜜拉她自己的化身罗!别人是虎姑婆,那她就是龙姑婆了!)火王恢复意识後向众人说明,当年自己受命杀死改邪归正的「黑暗王」,一直觉得良心不安,於是选择了离开,没想竟被陷害而软禁在此,也许这就是报应吧!接著火王又说,他和朵蜜拉不是人类,而是硕果仅存的龙族;魔皇帝一直在找寻三神器之一的「火龙之眼」就是他们龙族的心脏。众人明白整个事件的原委之後,更加深了维护世界和平的决心－而明白自己处境的朵蜜拉还是决意与亚特斯三人共生死(除了感人的爱情,还有坚定不移的友谊,真是令人感动),於是火王给了他们骨骸洞窟的钥匙,并要他们取了对付不死军团的「驱魔草」後,再到奎尔亚拉城与他会合。

得到钥匙之後,四人赶紧到伦克隆村西北方的骨骸洞窟中,寻找关键的「驱魔草」。但洞中道路峰回路转,到处怪物横行,好不容易找到一株驱魔草,才想到曾经去奎尔亚拉城探过路,门口有不死军团驻守,至少需要三株驱魔草才行・・・四人费尽九牛二虎之力终於找齐驱魔草,此时,决战的号角响起,终於到了正邪一决生死的时候了!

打倒奎尔亚拉城的不死军团後,亚特斯忧心蒂莉蕾的安危,赶忙寻找她被囚禁的高塔。在左边一条小径上,有一座高塔(想必蒂莉蕾一定是被关在那里,心中正在念著自己的白马王子赶快来救她!),亚特斯二话不说,马上冲向塔中(别急!别急!小心呷更擅破碗!)「蒂莉蕾你要撑著点,我就要来救你了」(亚特斯心中所发出的呐喊!)。亚特斯越急,就越觉得塔中小妖小怪特别多,彷佛就是生来阻止两人的相会。到塔底的路是如此的漫长,走了一点点的路就像走了一辈子。好不容易到了塔底,但妖王的手下却等在那里,如同看著自己的猎物似的,那私边发出奸笑声边说:「亚特斯,你们终於来了,我等了好久了・・・」话毕,便向四人冲了过来。此妖人虽厉害,但亚特斯等人也不是省油的灯,还是漂亮的把他解决了;亚特斯和蒂莉蕾两人相对无语,一切尽在不言中・・・两人互诉离後衷曲,这一切一切恍如隔世。(好像有点恶心耶!)最後蒂莉蕾会替四人治疗,(HP、MP完全回复)接下来就要去找魔皇帝算总帐了・・・

一行人进入宫殿大厅,里面竟空无一人,只见怪物四处流窜;亚特斯等人一边小心应战一边往上移动(小心出师未捷身先死,这里的怪物都非等闲之辈),在楼上的一座监牢里,竟发现萨兹昏倒在地,朵蜜拉平常虽然冷静,看到心爱的人生死未卜,也不禁焦急起来(女孩子总是刀子口豆腐心,虽然嘴巴硬,内心还是非常温柔多情的)。蓓莎安慰说道:「朵蜜拉姐姐别担心,这附近一定会有开关能打开牢门的,我们大家到处找找看吧!」找了好久,才分别在楼梯口和地下室的一个密室中找到三个开关,但是这机关该如何解开呢?四人绞尽脑汁,用尽任何办法,才把门打开。(上来的楼梯口有一个开关,从另一个楼梯下去绕一绕会发现二个开关,一左一右。先移动楼梯口的开关,再移动楼下左边的,最後才是右边的开关,会听到开



门声・・・)朵蜜拉冲进牢中扶起萨兹，他幽幽转醒，向众人道出一切，原来这一切都是魔皇帝的手下妖王在背後扇风点火，鼓动魔皇帝收集三神器，修练长生不老之法；而且他们现在抓了火王正往「天空之城」去了・・・说完蒂莉蕾突然出现，她一边照顾她哥哥，一方面要亚特斯赶快到天空之城去，阻止她父亲和妖王的恶行・・・（谁知道这两人下一次的会面竟是天人永隔・・・）

四人来到宫殿的後面调查，发现了一扇打不开的门，靠近调查看看，没想到竟被吸入一个四周都是以水晶装饰的通道，众人知道前面一定充满危险，但是四人一路走来，什麽大风大浪都见过了，不管前去是生或死，也不枉此生了・・・亚特斯一行人踏著坚定的脚步，往内部前进，眼前突然出现一位全身雪白的女子，亚特斯心想这位女子好面熟，好像曾经在那里见过，此时神秘女子开口了，原来她是魔皇帝四大手下之一的「水王」，此处就是传送至天空之城的传送点，但是想要通过必需先打败她。虽然这位女子非常厉害，最後四人还是打败她，以传送点传送至天空之城。

到了天空之城，众人听见狂笑声，抬头一看赫然发现魔皇帝和妖王挟持著火王正在最高点准备举行仪式，二话不说一行人马上往里冲，眼看一场恶斗就要开始了・・・这个残酷的魔皇帝，早在城中的各个入口派有极为厉害的魔兽驻守，亚特斯一行人过关斩将，终於到达了最高层，这时魔皇帝正在那里以逸待劳，准备好好对付他们。这时的亚特斯再也忍不住了，他指责魔皇帝的恶行引起天怒人怨（连儿子女儿都唾弃他，真可怜），但魔皇帝自称是为了人民著想，他想让他们移到北边的瑟络易大陆以及欧毕尔大陆去过更好的生活（移民就一定会过的比较好吗?），并认为是亚特斯挑拨他们亲子之间的关系，两人一言不合就打了起来，四人分别使出绝技，打败了魔皇帝。被打败的魔皇帝突然领悟，自觉罪孽深重（怎麽会悔改的那麽快，是不是头撞到了?）不再眷恋不死之法，离开众人去找自己的一双儿女去了（早知如此又何必当初呢?）



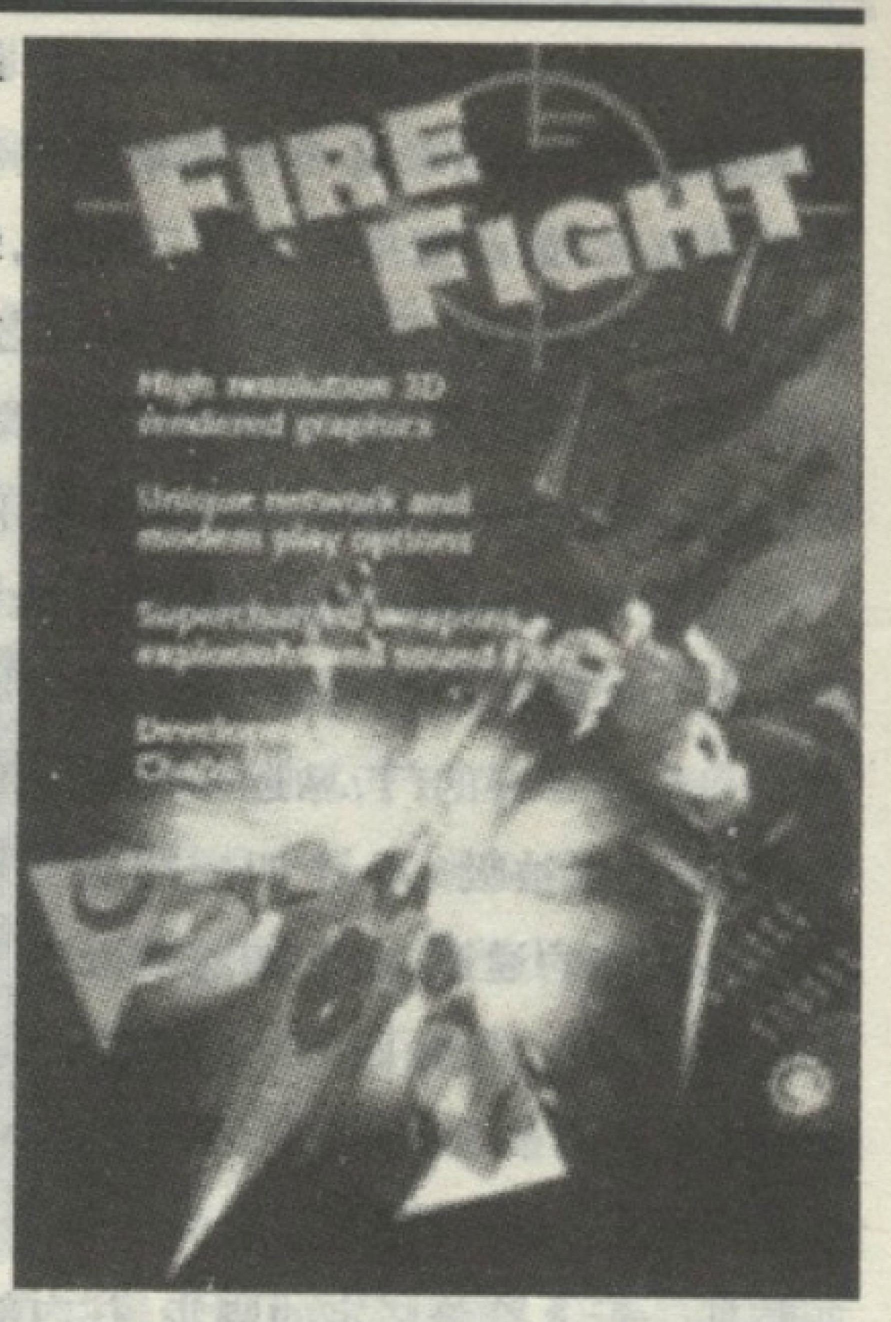
剩下的妖王告诉众人其实这一切是自己的主意，他就是神，亚特斯听了怒不可支，这妖王接著又说，三神器之一「黑之剑」是黑暗王的配剑，而「凯索之像」就是黑暗王之盔甲，他想利用魔皇帝的野心让黑暗王复活，将世界毁灭，因为世上全是一些自私自利、愚昧无知的族类，必需将其全部毁灭才行。正因如此，所以他们派了黑暗王来终结世人（魔鬼终结者回来了?!），但「塞亚四神」其中有神认为不妥，於是在黑暗王的性格中加入了感情的因子，导致黑暗王与人类女孩相恋而放弃屠杀的任务；原本事情就该如此结束，但这世界的四大首领不放过他，将已隐居的黑暗王找出并诛杀，还赶尽杀绝追杀他的妻子和尚在襁褓之中的幼儿（人性的黑暗面），这些族类果然是自私又冷血的一群・・・虽然失去了黑暗王这颗棋子，不过他决定亲自来终结这个世界。先利用三神器和拥有神之血统的少女蓓莎使黑暗王再度复活，然後再毁灭这个世界・・・可是这个计划竟被亚特斯等人破坏，实在不可饶恕，妖王说完後便和四人动起手来了・・・

妖王变回原形，和亚特斯等人打得不可开交，最後终将自称是神的妖王打败，妖王在临死前告诉亚特斯，再去见见那位南方沙漠地底下所遇到之妇人，就能了解自己的身世了！当众人正沉浸在胜利的欢愉中时，亚特斯惊闻蒂莉蕾受了重伤，急忙赶去见她，但为时已晚，而蒂莉蕾临死前，鼓起勇气告诉亚特斯说，当她第一次见到他就已爱上他了！她想知道亚特斯他有没有喜欢过她，亚特斯在说出他也深爱著她的同时，蒂莉蕾就香消玉殒了。亚特斯黯然抱著她遗体离开众人，蓓莎则是流著两行泪水，看著自己最喜欢的人离她而去・・・（为麽相爱的人总是遭到天忌，而你爱的人他不爱你・・・）

一晃眼过了三年，亚特斯在天空之城抱著蒂莉蕾的遗体离开後，就一直在她的墓前守候，而当时在沙漠地底遇见的那位妇人，竟是亚特斯的亲生母亲，也就是黑暗王的妻子，一切好像就是那麽回事，那麽简单・・・今年是亚娜妲的生日，於是亚特斯启程前往兽人城，於城中遇见好久不见的亚娜妲还有即将成婚的朵蜜拉和萨兹，当然还有依然楚楚可怜的精灵女蓓莎，但两人会不会在一起呢?恐怕这又是另是个故事了吧！



与大型电玩不徨多让的流畅快感，过去业界不敢轻易尝试的三百六十度完全高速卷轴，快速炫丽的画面，大迫力的爆破特效，一大堆可以引起巨响或者连环燃烧爆炸的武装，都在这游戏中为您呈现。



烈火银翼

北京 陈明

制作公司		电子艺界	
载体	光盘	系统	Win95
语种	英文	类型	射击

战争猛烈的席卷整个银河系，许多行星正与多个行星交战，几乎每个行星都忙於反击，没有一个能够幸免於难。传说中记载，曾有一个军人在将军身边耳语建议，每个星球应该选出两个议员组成议会，以终止这场战乱。一年後，提案开始，於是这虚幻的议会形成了，而且他们的裁决正是整个银河系终极的权力。

游戏特点：已经厌恶纯拱廊动作游戏(Pure Arcade Action Game)吗？本游戏可以满足您多变的幻想，虽然游戏主角您只有驾驶一台毫不起眼的座机展开长征旅程，但挟著微软视窗九五最新的 DirectX 技术。本游戏有著

地下城守护者 Dungeon Keeper

北京 陈明

制作公司		SSI	
载体	光碟	系统	Dos/Win95
语种	英文	类型	战略

你是一位极端邪恶的巫师，做了数十年偷窃及鱼肉百姓的坏勾当，收集到许多的珍宝之後，你躲进了你的地下城享受著丰腴的战利品。然而，流言总离不开堆积的宝藏，一群又一群那些所谓的「英雄」，却个个想来解放你的珍宝，尽管许多冒险者一去无返，还是有更多不怕死的一股脑地来敲你家大门。作为一个地下城守护者，你必须运用丰富的资源来调整你地下城的外观，守护你那些好东东，你可以建造或移除墙壁，可以放一些密门愚弄那些不受欢迎的访客，你甚至可以召唤怪物来对付人侵者，但请记住，虽然每个冒险者的灵魂可以成为你的法力来源，但是每只死亡的怪物也会让你失去力量。

游戏特点：你可以第三人称观点或透过怪物的第一人称观点，观看完全的独立环境，纹理贴图的地下城，独特的行为学习系统会学习你的技巧，然後发展出新的战略，完全的光迹追踪创造出令人惊讶的及时游戏环境。火聚会明灭闪烁，火光会照耀四周，成群的怪物等著你出牌

超强的多玩者选项能让你一人扮演守护者，其他人扮演侵入的英雄，32人网路连线。

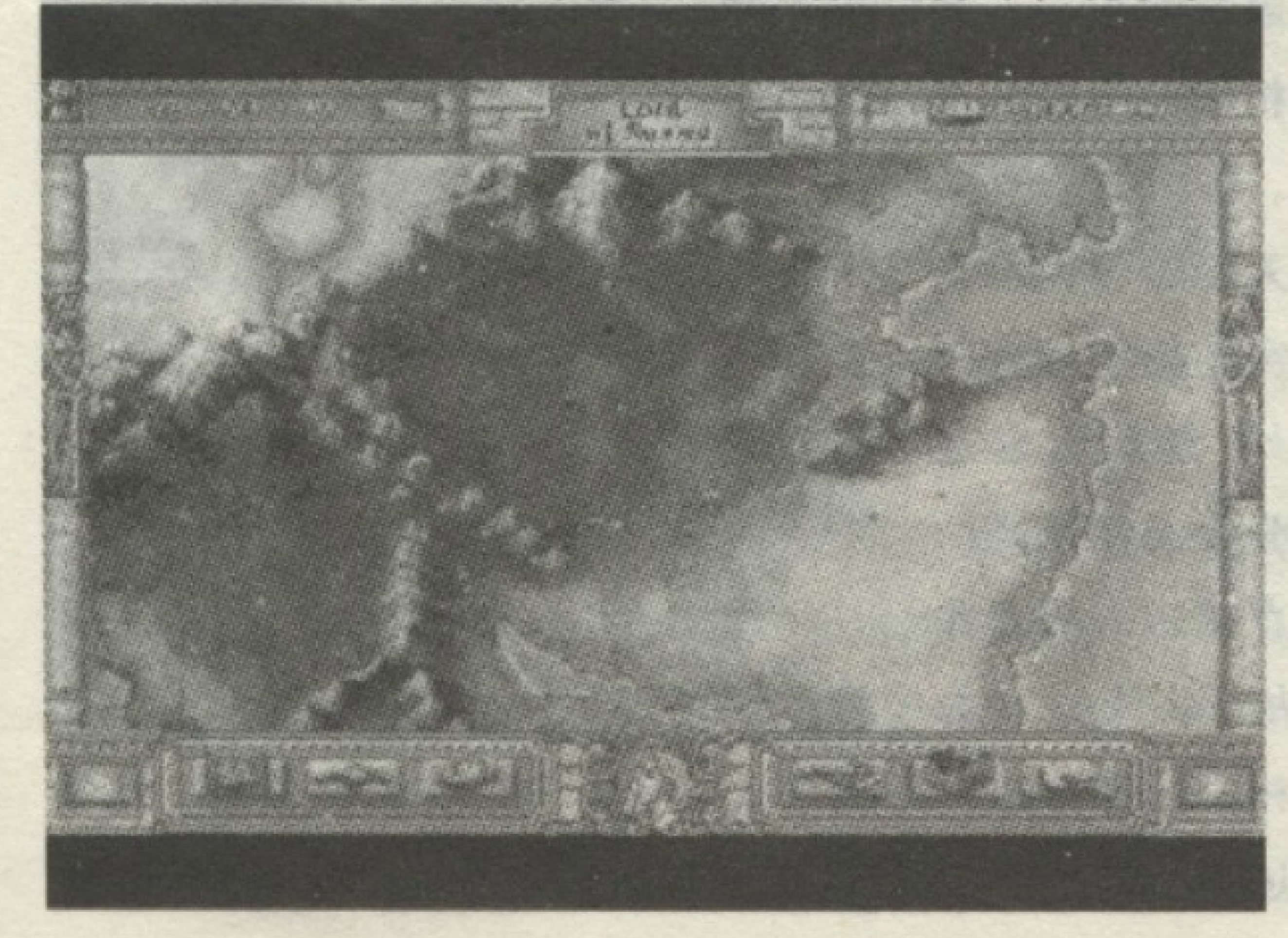


圣战英豪

北京 陈明

制作公司		大宇资讯	
载体	CD	系统	Win95
语种	中文	类型	微波软件

这是以中古幻想世界为背景的SLG，舞台是在烽火连天的安塔利亚大陆，玩家将会在游戏中遇到许多独具个性的角色，与各个英雄豪杰共同编织出壮阔的史诗。





游戏画面采用高解析度模式，精致细密的游戏画面将让玩家有耳目一新的感受。游戏中玩家将扮演由佣兵出身的领主，领导军队在战火绵延的大陆上征战各国。本游戏虽为策略游戏，但是却融入了RPG的性质，并拥有丰富多彩的剧情架构，演出角色的个性丰富而多变，让战略游戏也能充份享受到RPG中丰富的剧情性。另外，最令战略玩家关心的，就是战斗场面了。游戏中的战斗画面为45度角立体视点，作战方式采回合制，玩家可以各自操控各具特性的兵种，也可使用威力强大的魔法进行攻击。

故事发生在动荡不安的安塔利亚大陆上，雄霸一方



的克洛斯王朝挟其优越的军事力量横扫安塔利亚诸国，国家版图扩张至大陆的一半以上。但由於连年的征战，也使得克洛斯国力大伤。於是便与东大陆诸国的联军签订停战协定，结束了长达四年的战争。

，当克洛斯正从连年征战的不稳定状态中恢复的同时，却发生了由握有重权的大臣佐罗及其党羽所策划的

政变，国王曼提亚斯及皇后萝拉等一族均在政变中遭到谋杀，唯独独生女菲莉西亚公主在武将基赛尔与大臣奈特两人的保护下躲过了叛军的追杀，逃至国外後便销声匿迹。

逃亡中的菲莉西亚公主等三人隐姓埋名躲避追杀的期间，情势起了很大的变化，原先为克洛斯所并吞的各国。因不满佐罗的专制暴政，便纷纷宣告独立，其中有的是原旧王朝的重臣武将，但由於情势纷乱，致使脱离王朝的各国间也因利益问题陷人相互征战的混乱状态。

奈特认为目前情势已无希望复国，但菲莉西亚却仍不放弃先王统一诸国的理想　於是菲莉西亚听从奈特的建议，以化名佣兵的身分筹组自己的军队，建立属於自己的王国。

本游戏预定在今年年底推出。

新机甲争霸战
——佣兵启示录

北京　陈明

制作公司		ACTIVISION	
载体	CD	系统	Win95/DOS
语种	英文	类型	射击

众人期待的网路版与单机版综合体，本次摆脱以往



机甲争霸战 2 为了荣誉，自由或其他冠冕堂皇而战的理由，战争是为了钱。

佣兵启示录改进的部份

*更强大的图形引擎

*作战的目的的改变，玩者可以选择从一名单纯的驾驶员，进步到整个战斗群的，领导/经理。

*支援更多的输人设备

*真实机器人的物理有更进一步加强

*可以根据您的资本来选定您要执行的任务，任务的灵活性更大。

*佣兵集团可以调派的僚机更多，而且不规定您只能带几个僚机。

*随任务进行，敌方开发的新武器系统在战场上掉落，电脑判定赢的一方会自动拾起，下次您就有更好的配备可用。

*对不擅於利用资源的玩者，游戏有提供不需要考虑金钱的选项，

阿帕契战斗直升机

北京　陈明

制作公司		电子艺界	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	射击

有史以来最逼真的战斗直升机飞行模拟游戏，除了有细致的天地景观以及真实的操控反应以外，游戏内容还分为动作模式的直接进入战场作战，以及与军方相同的任务编辑作战方式　身为飞行迷的你千万不可错过。



北约战机资料片 A.T.FDataDisk

北京 陈明

制作公司		ORIGIN	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	射击

驾著北约最先进的战机缠斗於欧洲的蓝天之上，这就是飞行模拟迷们热切期待的 ATF 北约战机的资料片。你可从四架高性能战机中挑选一架，包括 F－16 及欧洲先进战机，北约战机将带给你更多不同的致命武器，激烈的任务，以及真实的场景，而你依然能够驾著这些最先进的战机进行多人连线。兄弟们，赶快爬进你的 F－16 驾驶舱飞上蓝天，去拦截苏联对於波罗的海三小国的侵略攻击吧！ATF 北约战机资料片将带你进入高 G 力，高强度的现代空战新领域。

＊四架新的高性能战机，F－16，SaabGripen，EuroFighter 2000，SU－35。



＊全新的波罗的海战役，由詹式资讯群提供策划的 40 个全新任务。

＊新式武器，更多的目标，用你的集束炸弹轰掉那些超坚硬的掩体，或是用，追踪飞弹干掉米格的大尾巴。

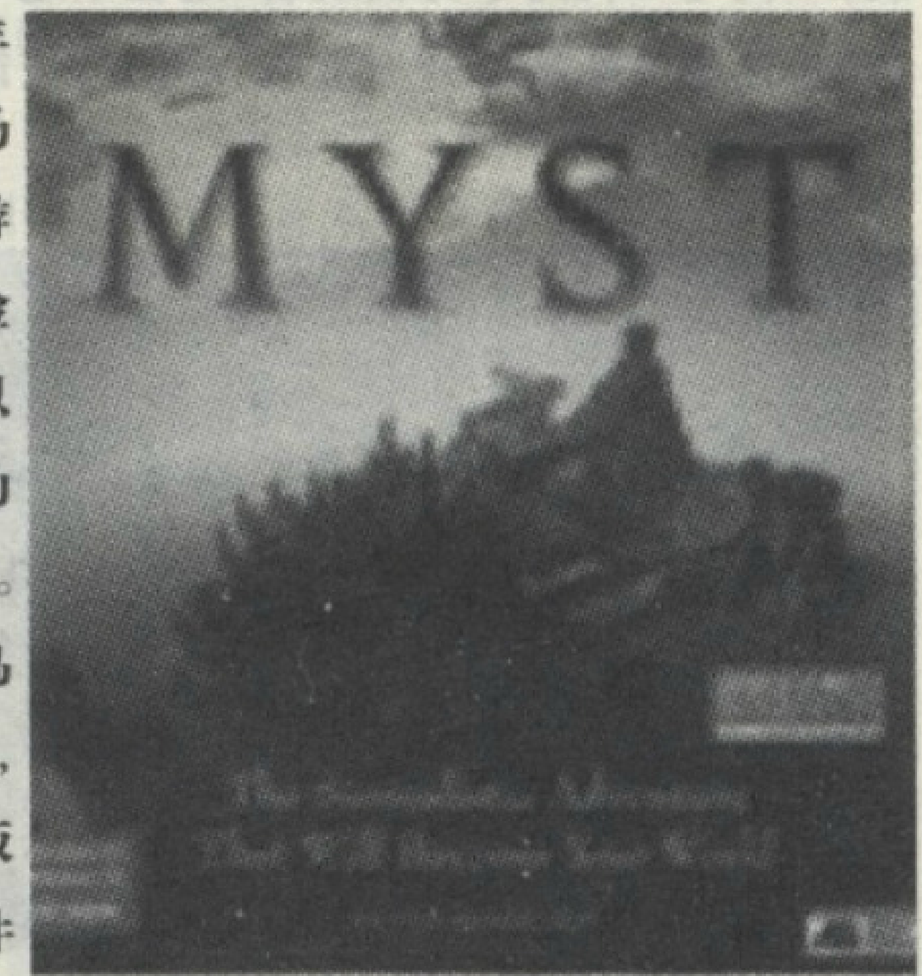
＊新增资料的詹式参考指引，包括影像图片、技术资料、北约战机的影片介绍。

＊多人连线网路，2－8 人 IPX 网路连线。

梦幻岛历险记 珍藏版 Myst

北京 陈明

制作公司		ORIGIN	
载体	光碟	系统	Win95/DOS
语种	中文	类型	冒险



自 1993 年首次发行以来畅销最久的冒险游戏－梦幻岛历险记 MYST，将以更具收藏价值的包装与您见面。此次的迷雾之岛珍藏版的包装，除了所有的原版说明手册及附件完全收录外，最有价值的是一本原装的完全攻略书，这一本印刷精美的攻略书是唯一经 Broderbund 认可的官方策略指引，全书 172 页并附有一张全彩印刷的地图，指引你一步一步探索梦幻岛历险记，揭开梦幻岛的所有谜题。此外，珍藏版已经完全支援 Windows95，所以你还等什麼呢。

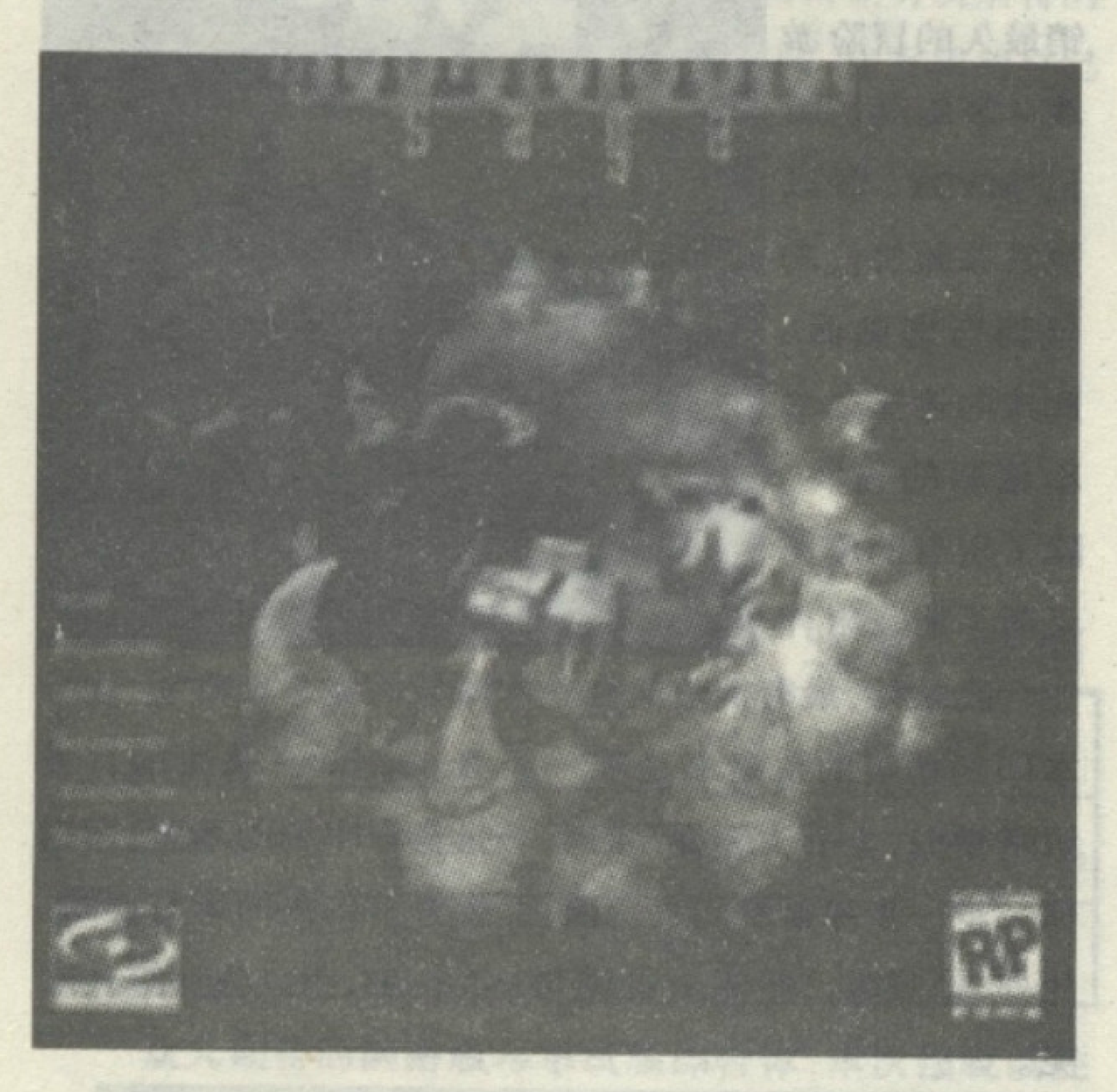
银河飞将 I－III 合辑 —基拉西传奇

北京 陈明

制作公司		ORIGIN	
载体	5CDS	系统	Win95
语种	英文	类型	射击

ORIGIN 公司为回馈大众对银河飞将系列的热爱，特别推出银河飞将，基拉西传奇，拜先进的 Direct－X 之助， 您可以在 Windows95 下执行充满回忆的银河飞将系列第一至第三集，完整收录一代 40 个、，二代 47 个、三代 50 个任务。从与猫脸人的战役开始到结束做一完整的

交代，可以看出过去 ORIGIN 手绘画风和多媒体制作令人称道的游戏风格。一贯的多支线剧情，诉说著它的光荣历史，实际上到目前都为玩家所津津乐道。此外，游戏将一代二代游戏内附音乐原本由 MIDI 或者 OPL3 规格输出修改成完全由音轨输出，重新为那些耳熟能详的音乐请专人录制高取样的 CD 音乐，让您在闲暇之余，可以细细将它们用一般拨放程式拨放出来。顺便了解原本配乐人员的努力与用心，而且，在三代加进节流阀及踏板的控制，一代与二代为了方便玩者，还在主选单里加上无敌的选项，让您更顺畅的歼灭敌机，达成过去饮恨的任务。



重返巴格达
BACKTOBAGHDAD

北京　陈明

制作公司		电子艺界	
载体	光碟	系统	DOS/Win95
语种	英文	类型	射击

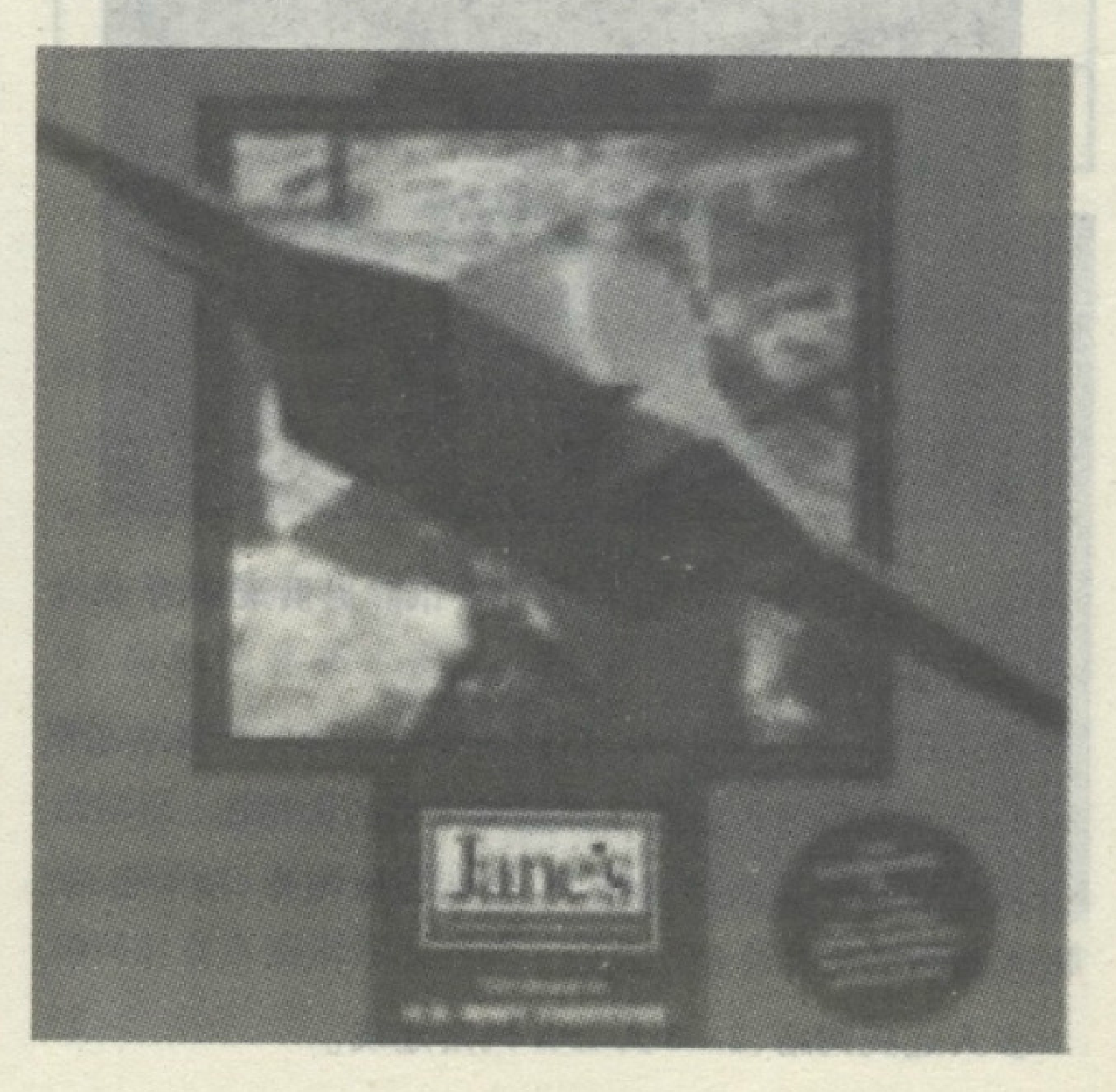
《重返巴格达》中的地形地貌是由美国国防部数位地图以及法国间谍卫星所共同架构而成，真实性自然不在话下，而它所模拟的机种：F－16CBlock50 的拟真性更超越目前所有的飞行模拟游戏。在 F－16CBlock50 上的 APG－68 雷达是由 FAAC 公司提供，经前美国国民兵 F－16A 战斗飞行员测试保证，将 APG－68 雷达的所有操作模式 100% 完全模拟，也就是说真正 APG－68 所拥有的雷达模式：空对空 RWS　TWSSAM　STT　ACM 模式以及空对地 GM　GMTI　GMTT　FTT 模式。全都能在《重返巴格达》中用到，而气动力特性的模拟也决不含糊，在《重返巴格达》中 F－16CBlock50 所拥有的飞行包络线几乎与真实 F－16CBlock50 的飞行包络线相同。《重返巴格达》绝对是近年来，对机体拟真性做的最好的模拟飞行游戏，甚至拥有军用级模拟飞行模拟器的水准。

ATF 先进战术战斗机

北京　陈明

制作公司		ORIGIN	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	射击

傲气雄鹰姐妹品，是 Origin 与詹氏年监推出的模拟飞行精品，内容包括 13 种先进战斗机种之军事年监，以图片、影片、3D 模型详尽介绍，并充分模拟 21 世纪初新世代战机，速度，匿踪敏捷度，游戏提供 7 种极度精确模拟的现役，实验性战斗机，辅以新一代先进 3D 成像引擎及人工智慧，另支援数据机，区域网路，并可与 USNF 资源互用。





圣域争辉

文/高战

「圣域争辉」是大宇资讯继「天使帝国」及「魔法世纪」之後，即将推出的一款全新型态战略角色扮演游戏(R－SLG) 盼能带给国内玩家不同的游戏新感受。精致丰富的游戏要素，游戏中强调角色个性及战略的应用，并精心安排数种不同的攻击方式，使得游戏到了後期，不会有缺乏变化而使人烦燥的情况产生，而兵种之能力则有明显的差异性，以往攻击力超强的魔法师将不复存在，战略的要素尚有防御的破坏，侧面及背面攻击的设定。

在剧情的安排上，除了浪漫动人的主线故事外，尚安插支线的小故事，及不同事件的解决方式，或是取得威力非凡的神兵利器。

华丽的画面表现



游戏画面采用如「破坏神传说」、「仙剑奇侠传」的斜向 45 度视角，精心雕琢的地形地物美仑美奂，角色人物以正常比例绘制，身上配件一如设定画面上的精致美观。战斗时在地图直接开打，部份的地形地物甚至会遭受剑法及魔法的破坏，更加彰显战斗的气氛，其他举凡如肉搏战的紧凑，以及震撼人心的魔法特效，均以最华丽美观的方式来呈现於您的眼前。

精心设计的操作界面

制作小组为了一扫一般斜向 3D 视角游戏不易操作的阴霾与缺憾，操作界面上在参考了不少国内外作品做为改进之目标後，将以最人性化的设计，使玩家不会被繁琐的操作界面所困扰，让您尽情悠游於游戏之中。

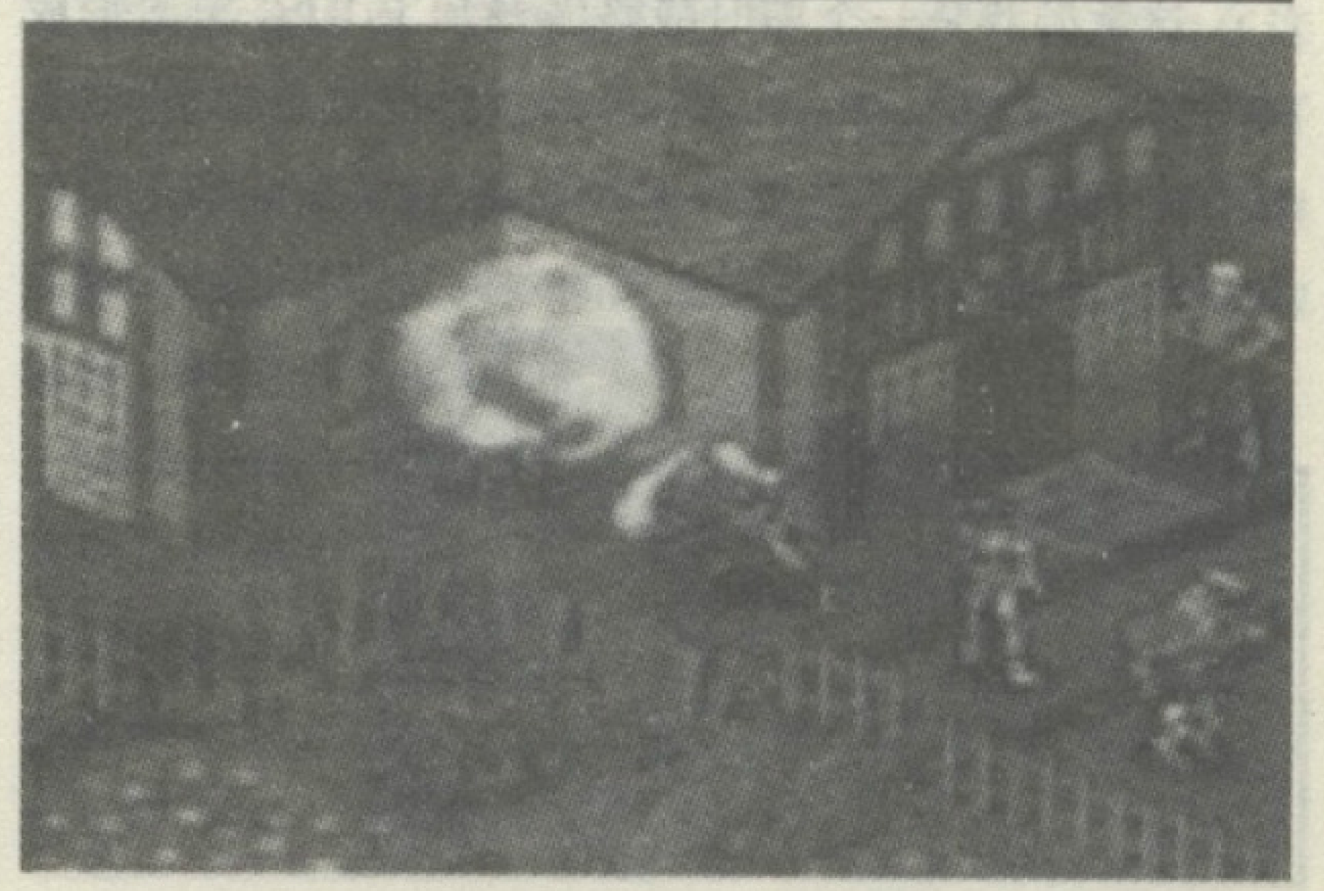
强力的制作班底

本游戏的制作班底中，有不少是曾在其他知名游戏中担任设计的工作，程式设计方面由林正欣与施文冯二位合力撰写，全新的系统使画面表现更具迫力，人物造型方面则延请到曾经担任「天使帝国」里之兵种设定及封面的美术设计郭炳宏所绘制，精湛的水彩笔触将人物构成一个个神灵活现的亮丽角色。

另外在配乐的编制上，是由曾制作「妖魔道」、「仙剑奇侠传」的林坤信担任整体制作，负责游戏中大部份的战斗音乐及气氛营造方式的设定，并与擅长以电影音乐手法表达的吴欣，所共同操刀编曲，极尽为本游戏热力演出，期以高品质的数位音乐，带给国内玩家们截然不同的游戏配乐气势与感动。

总括来说，整个游戏企图结合游戏性、故事、画面、音乐、将予以玩家更多的幻想时光。

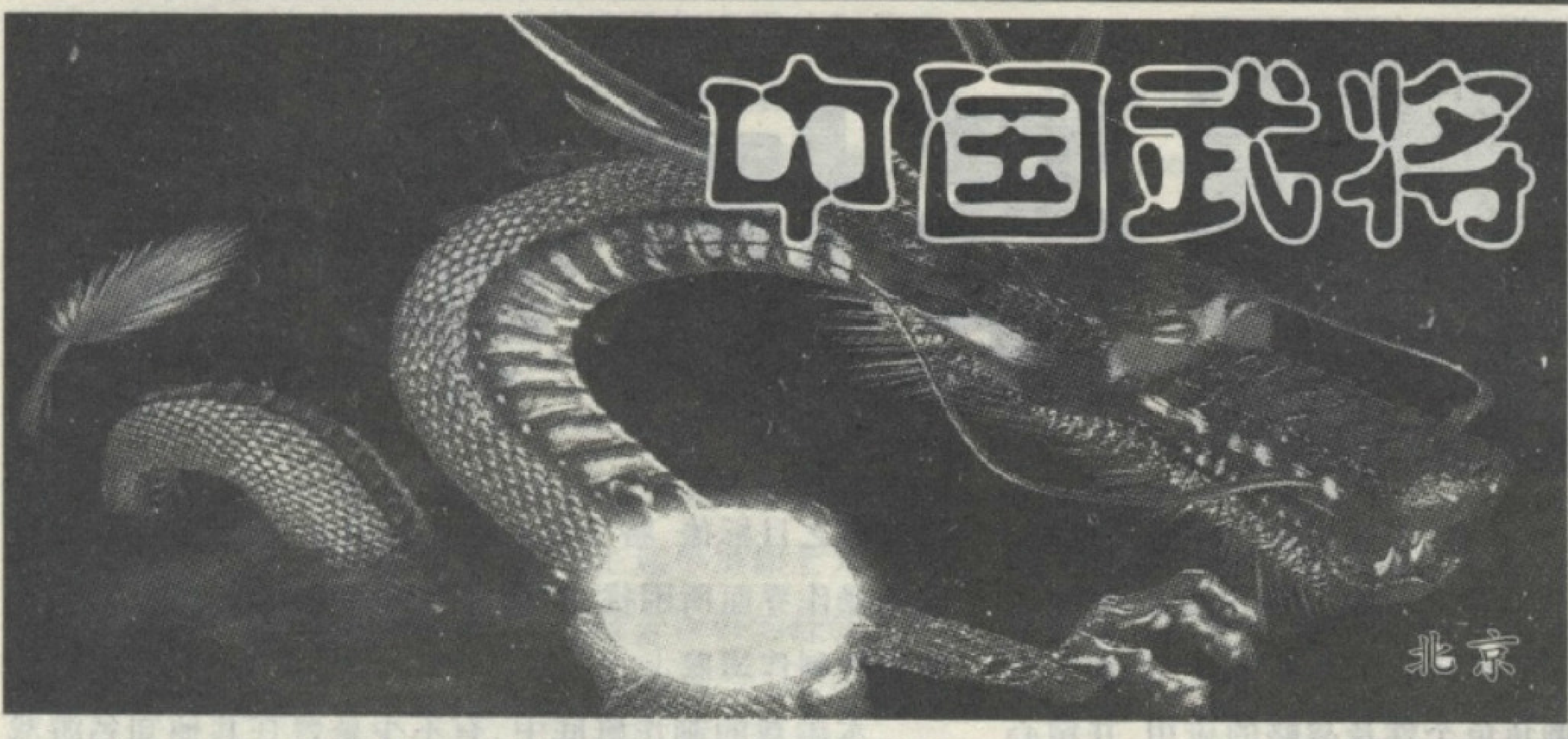
制作公司		大宇资讯	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	模拟



中国武将列传

——RPG的另类游戏即时战略游戏加

北京　刘斌

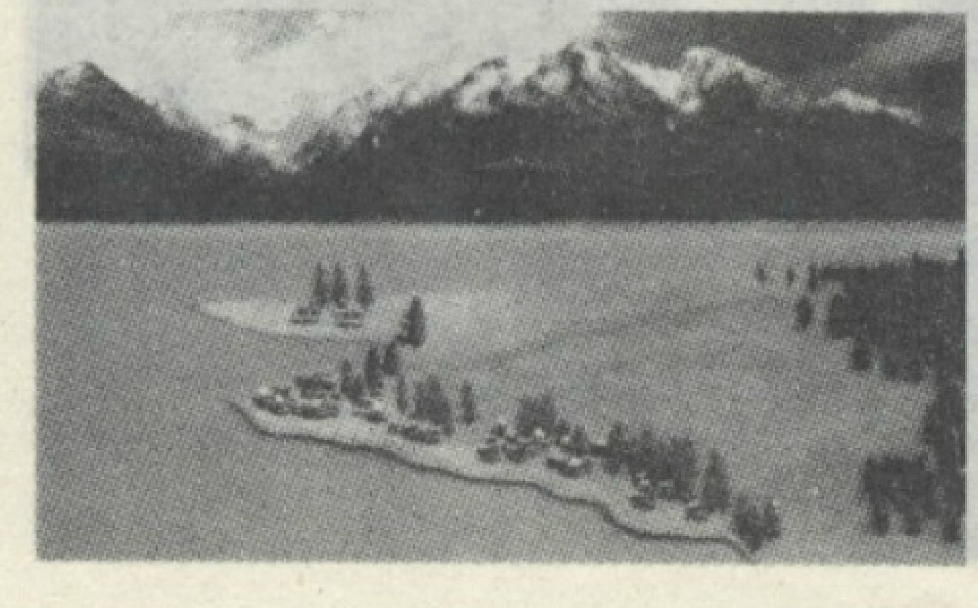


在国内，喜欢玩三国系列的玩家非常多，但这一类游戏的始终让人觉得游戏的方法总不足以将三国时代的武将们的英勇事绩发挥出来，像赵子龙长板坡救主，关羽护嫂过五关斩六将等等的故事情节，虽然都十分精彩但是游戏中一直无法玩到。



中国武将列传就是以这样的精彩故事作为出发点，研发多时才产生的，玩家在这个游戏中可以扮演赵云。在长板坡中出生入死的救少主阿斗，也可以扮演关公，护嫂过五关。此外，还可以扮演北宋的杨延昭(杨六郎)，在幽州突围，也可以扮演岳飞，在爱华山和金兵大战，更可以扮演汉朝的英雄班超，提刀夜袭，斩杀凶奴。

这款游戏是一个即时战略游戏加上RPG要素形成的，所以，在地图上的士兵不但会各自找对象攻击，而且还有炮石和地，土裂的各种即时效果，尤其是战场上的各种景致，歪倒的旗子、忽亮忽灭的碳火、破碎的器皿、倾颓的围墙，更是在强力的美工下展现出惊人的效果。当然，这只是游戏的外在表现，游戏的玩法才是制作小组引以为傲的部份，在游戏中，人物除有弓箭手，一般兵、骑兵、统领和各式武将之外，还有我方的伤兵坐倒在地上呻吟著。玩家所扮演的主角只要到我方的伤兵身边，将他们救起，这些兵员就会再加入队伍，加入队伍之後，玩家可以指挥他们自己去找对象作战，也可以要这些兵围在主角周围，跟著一起前进。同时，玩家也可以进行集合或解散的命令，来决定自己的战术运用，最特别的设计是这个游戏的主将的攻击方法分为一般攻击和特殊攻击，一般攻击不耗费武力，但是只对正前方的敌人有效，如果遇到三四个敌人同时包围过来，就必须使用特殊攻击，特殊攻击一共分为九种，在主角的周围或一个特定方向上有很大的效果，通常能够使那些同时围在周围的敌人很快的消灭，但是，特殊攻击会消耗武力，一但武力消耗完就必须在原地不动的等待著武力能源棒恢复才能再做特殊攻击，所以虽然特殊攻击的效果十分良好但是却是有限制的。



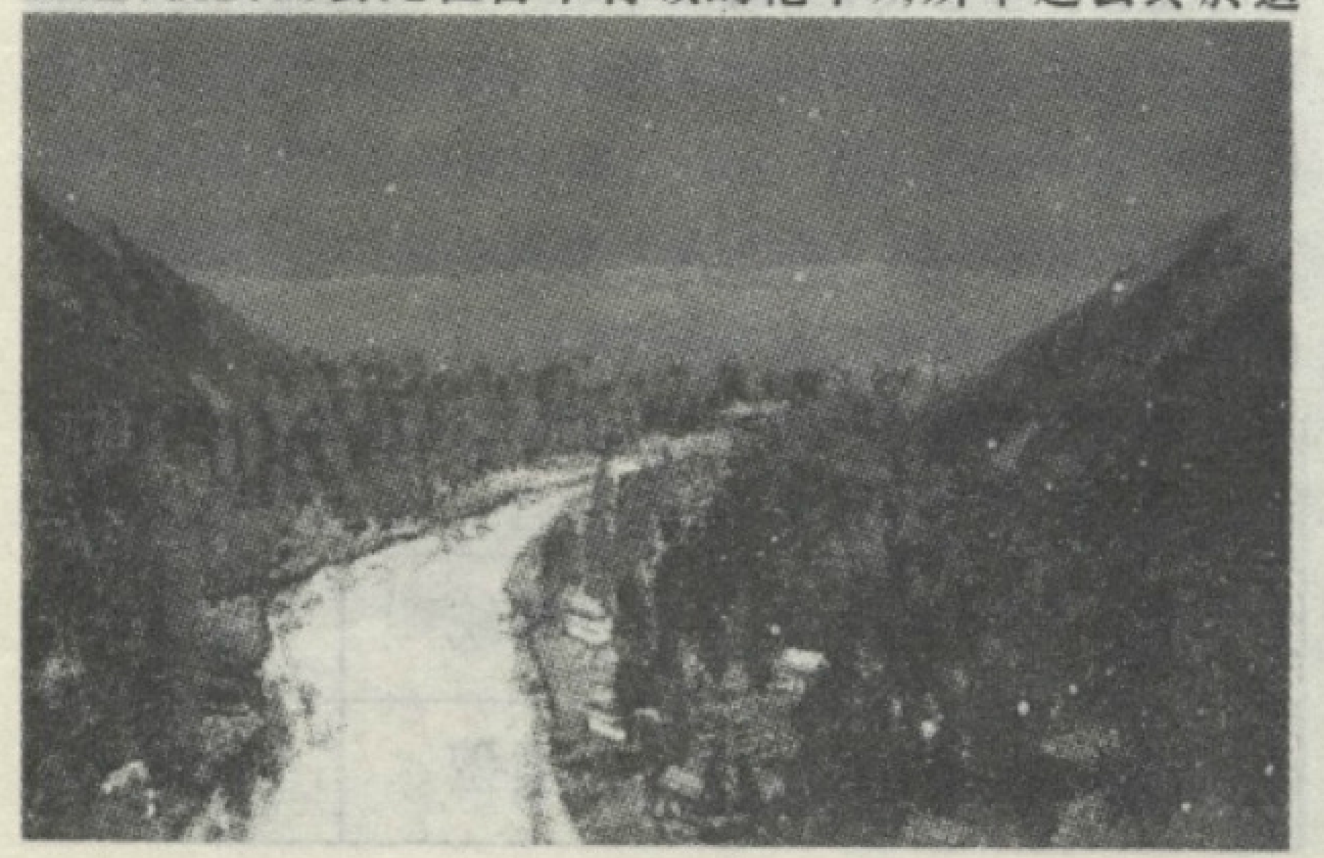


以上这些形容并不足以将这著游





戏的特色完整的描述出来，不如将长板坡这一关的玩法介绍容易使人明白，在长板坡这一关中，赵云由下方进入战场，只见到处的伤兵呻吟著，赵云陆续救起一些伤兵，才探知糜夫人抱著阿斗一路西逃，按下缩小键一看(这个游戏可以按键即时将地图缩小成四分之一比例来玩或缩成十六分之一比例来观察战局，观察战局时会出现敌我双方的每一个兵员散落各地的景象)。果然看见糜夫人在一些刘备军团的残兵保护下抱著阿斗一路西逃，赵云手持长枪，一路杀出敌阵，追向逃亡中的糜夫人(糜夫人在游戏中真的是一路逃亡的，她不会在同一个地点一直等著人来救她，这一点和我们过去所看的游戏非常不同，所以玩家也要一路追著)，但见敌方炮石纷纷打来，将地板都打成地裂土，的模样(有些本来可以走的地方就从此变成不能走)，赵云仍是万夫莫敌的在敌阵中冲杀著，拦路的曹军将领几乎都死在赵云的长枪下(如果玩家的功力太烂，就反而会死在曹军将领的枪下)，所幸赵云终於追



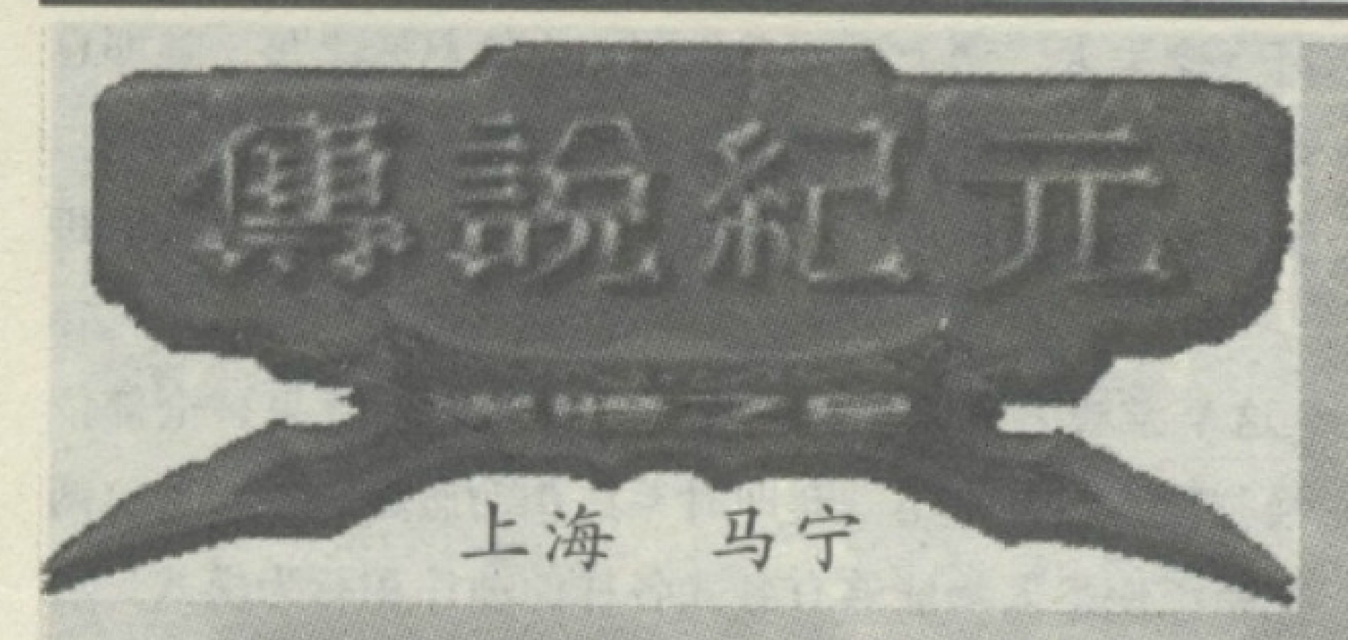
赶上糜夫人，糜夫人便在将阿斗交给赵云之後，随即自杀身亡，赵云怀抱阿斗，投掷冲天炮，招集伤兵护主，又回头冲入敌阵中，一路向著刘军逃逸的方向杀敌前进。

这个游戏之所以能够制作出完全的即时效果，全部依赖制作小组开发出一套即时系统和动态贴图系统，这两个系统使得人物能够有各式各样的动作和行为模式，同时还能够让地裂土“火光摇曳”也因此，配合著这些效果，游戏将采用CD音质作为游戏配乐的方式。所以，玩家将在这个游戏中，见到国内独一无二的声光影音特效，这一套系统将来的发展性非常广，预计在中国武将列传之後的游戏中可以实现一些令人疯狂的想法，比如遇树用火点燃，将树林烧成枯林，让玩家在土地上挖掘陷井，各式各样以往在rpg或战略游戏中不能做到的都将在未来成为可能。

一般的即时战略游戏因为程式执行速度等等的种种因素，地图单元不是比较小就是单元数量比较少，中国武将列传却不受这个因素的限制，不但图元比较大，同时还使用超过一格以上的骑马武将的图形，这在即时游戏上绝对是大胆的尝试，但是也因此使得整个游戏有相当可观的视觉效果。另外，图形的操作介面都使用图像表示，如果滑鼠移到介面按钮上，又会出现该指令的中文名称(和视窗软体一样)，由此可见制作小组的用心。

中国武将列传所要求的配备最好在586以上，虽然486一样可以玩，但是缺少了动态贴图效果，整个游戏玩起来的感觉就差很多了，游戏同时支援滑鼠和键盘，但是以键盘为主（因为这是个即时的RPG加战略性质的游戏，只靠滑鼠操作比较容易被打死），走地图的方法不论滑鼠或键盘都可以操作，两者同时存在。举例而言：如果玩家用滑鼠指定到一个地方，人还没走到，就想改变方向，随时可以指下一个地点，人物会在这同时转向下一个地点前进，如果在中途遭遇敌人随时可以按键盘的特殊键或方向键，进行特殊攻击或一般攻击，所以在操作上玩家可以随意而为，至於记忆体要求为8M。

制作公司		大宇资讯	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	模拟



「传说纪元一黑暗之星」的情节,是延续小说预定的结尾,主角西尔达後来会成为魔神艾奥迪斯的使者,与帝国的正统继承人争夺席恩大陆,最後西尔达因为势单力孤,被帝国一方击败。但是也因为魔神的守护,让他只陷入假死状态,并没有真正死去,帝国的法师们试尽一切方法,都不能毁去他的身躯。最後出於无奈,只好把西尔达封入地底深处的庞大迷宫,希望他永远不会苏醒,时间就这样过了八十年,帝国内战结束,人民过著安乐的生活,相信眼前的黄金时代能永久持续,但是魔神长达两千年的休眠即将结束,为了展开复仇计画,魔神终於唤醒了西尔达……

身为魔神的使者,主角西尔达的使命,是尽可能在人世间制造大规模的混乱,以削弱人类及人类诸神的力量,可想而知,包括帝国军与教会在内,所有守护人类的势力,必然都会成为他的敌人,从最初的地下迷宫开始,西尔达必须凭自己的力量,与魔神提供的少量援助,面对众多的陷阱、挑战、与敌人,到最後,西尔达能不能通过重重考验,能不能重新踏上权力之路,就全看您的表现了。

情节设定是「传说纪元一黑暗之星」最大的诉求,首先,本游戏有极为丰富的背景设定,包含地理、历史、宗教信仰、社会组织、各种幻想生物……等於是一个具体而微的世界。另外,游戏包含多达十万字的对话、讯息,以及数十位 NPC,每一个人物的行为,都是基於他们的信念、感情、欲望、仇恨……在多变的脸谱底下,都有著炽热的灵魂,就像现实世界一样,作者并不刻意划分是非,一切都让玩者自己去观察、判断、体认。游戏中没有绝对的善,也没有绝对的恶。例如西尔达虽然是冷漠无情的枭雄,但他并不是一个灭绝人性的屠夫,即使魔神艾奥迪斯的出发点是消灭人类,在这动机之下,也有更深一层的原因。整个剧情的发展力求真实、严谨,一切事件都有明显的因果脉络可循,随著您的游戏进度,您将会慢慢看清整个故事,到最後,您就会了解世界的全貌,以及众人的命运。

除了情节之外,游戏的场景和谜题,也经过了作者的精心设计,主角的活动范围包括地底迷宫、神殿、山谷、城市、皇帝陵寝、火山通道、地面碉堡等等。不同地点都会有不同风格,可以让玩者充份感受当地的气氛,如地底迷宫的单调阴森、神殿的庄严肃穆、以及帝陵的富丽辉煌等等。如此一来,不能进入的地点都是一片黑暗,更加增添了神秘感。在神殿、迷宫、帝陵之类的地点,都有极具挑战性的谜题,风格与「巫术」(Wizardry)系列非常类似,比较基本的如按钮、踏板、幻象墙、隐形墙、传送点、以及它们的排列组合,比较高级的就牵涉到使用物品、移动顺序、以及苦心构思的字谜,甚至有一个是使用到逻辑、数学、空间观念,包含数十道线索,号称是 RPG 史上最难解的谜题。不过,不用担心解不开,因为游戏手册将会包含所有难题的提示,相信只要稍具程度的玩者,肯用心去思考,应该都能畅通无阻。

至於战斗部份,本游戏和一般 RPG 也有显著的差异,主角西尔达是最接近「魔王」的角色,而对抗主角的帝国军,反而成为企图拯救人类的英雄,主角的个性一向孤傲,在他身边的只有召唤而来的怪物,敌人反而大多数都是人类。传说纪元采用美式 RPG 的设定,但显示方式却比较接近日式 RPG,战斗双方的每一位成员,所有的动作、箭矢、法术效果,都会直接在画面上显示,游戏中有六十种法术,作用包含了攻击、防御、医疗、影响敌我属性甚至影响其他法术,有武器、护甲、盾牌、魔杖、戒指、药剂、雕像等十余种类型,总共两百多件功能各异的物品,还有七十余种凶狠狡猾的敌人。不但具备下毒、麻痹、诅咒、致命一击、吸取生命、吸取法力,甚至消失、分身、变身、复活同伴等多种特殊能力,而且他们也懂得基本的互相支援,例如医治重伤的战友,或施法保护同伴等等。每一种怪物都有长处与弱点,想击败它们,必须能善用队伍的现有资源,所以战斗是采用回合制,让玩者有充份的思考时间。另外,守护每个重要关卡的敌人,大部份都有特殊的设定,因此战斗也具有少量的解谜成份。

制作公司		大宇资讯	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	模拟

游戏论谈



海底神兵

讓您手忙腳亂、眼花繚亂的射擊遊戲

对《海底神兵》(Amok)的第一个感觉是——方便，长久以来，电脑游戏一直让人和「麻烦」划上等号，《海底神兵》似乎有意向游乐器看齐。过去一直是游戏主要储存媒介的硬碟在《海底神兵》中只是一个过渡性的中介储存装置，换句话说，《海底神兵》直接在光碟上执行，不需要任何安装的动作，也不会在您的硬碟中留下任何档案，更没有存档，《海底神兵》的进度存取选择了最原始，最简洁的密码接关方式，您可以在完成一个任务後得到一组密码，下一次进入游戏，便是藉由这组密码将游戏初始化成您过关後的状态。

但是在全部九个关卡中，只有第三关及最後四关提供密码，其中部份关卡甚至划分成两个阶段，也就是说，假如您在同一关卡的第二阶段阵亡，即使您已经完成了第一阶段的任务目标，还是得从第一阶段再来一次，这样的设计很无趣，也称不上人性化，不过如果您不在乎的话，那麼《海底神兵》就其他观点来看可以说是一套相当体贴的游戏。

《海底神兵》的画面模式相当特殊，它不使用DOS的中断服务。事实上，《海底神兵》直接将所谓的「百叶窗」——一种在水平扫瞄线里夹杂黑色讯号线来减低视讯资料量，以便让影片播映加快的技术列为标准显示模式，因此《海底神兵》除了不错的画面品质外，还有很让人满意的卷动速度。

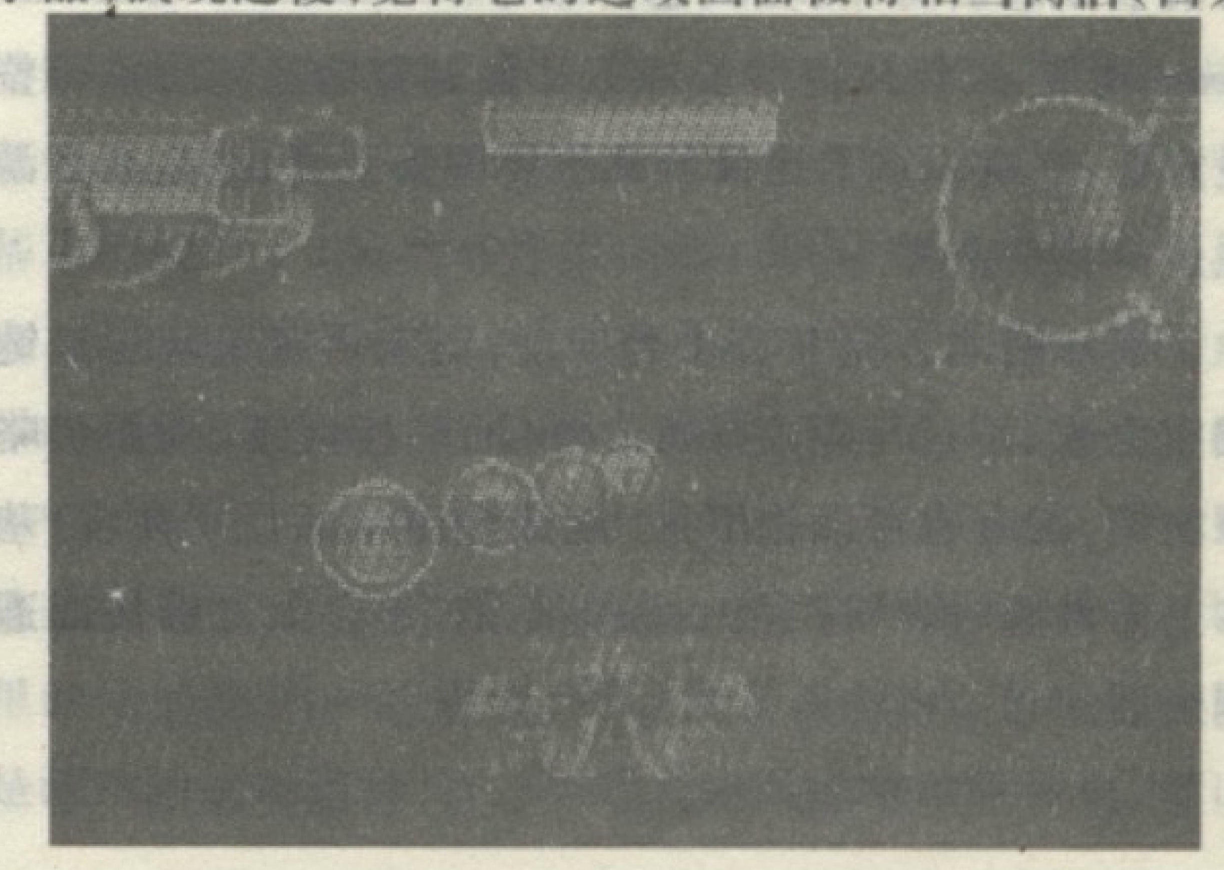
在极端流畅的外表下所包藏著的是《海底神兵》设计者的「祸心」——由於使用了「百叶窗」来提高画面卷动速度，因此《海底神兵》的设计者便肆无忌惮地玩起人海战术，游戏如果会因为大量的敌人而拖垮执行效率，是玩不起这种会大幅削减执行速度的把戏的，但《海底神兵》做到了，令人傻眼的敌人数量和疯狂的密集炮火，在《海底神兵》里的战斗，热闹的有如嘉年华会。

所以先不管游戏的整体表现如何，对於速度较匮乏的主机而言，《海底神兵》提供了玩者乃至於往後动作游戏一个良好的折衷方案，笔者一面看著萤幕上有如国庆烟火，毫无延迟的飞弹，一面衷心地称赞著。

话虽如此，《海底神兵》还是不可免俗地加入了一些如「暗门」及「传送点」的设计，但是这还不够卑鄙，真正卑鄙的是敌人——您会发现在《海底神兵》当中的敌人普遍「迷彩化」，士兵体积小，和岩石混在一起便不容易分辨，诡雷看起来像灌木丛，在天空飘来飘去的可能是灵异现象也可能是实体敌人，加上传送点和地雷乍看之下十分相像，粗心大意的玩者肯定会被《海底神兵》整惨，所以全程扣住机枪扳机不放会是一个好主意。但有一点蛮令人无奈的是，游戏某些场景的整体色调偏暗，光影效果也称不上良好，纯粹的目测判断往往很难避开潜伏在暗处的敌人对您发动的奇袭。

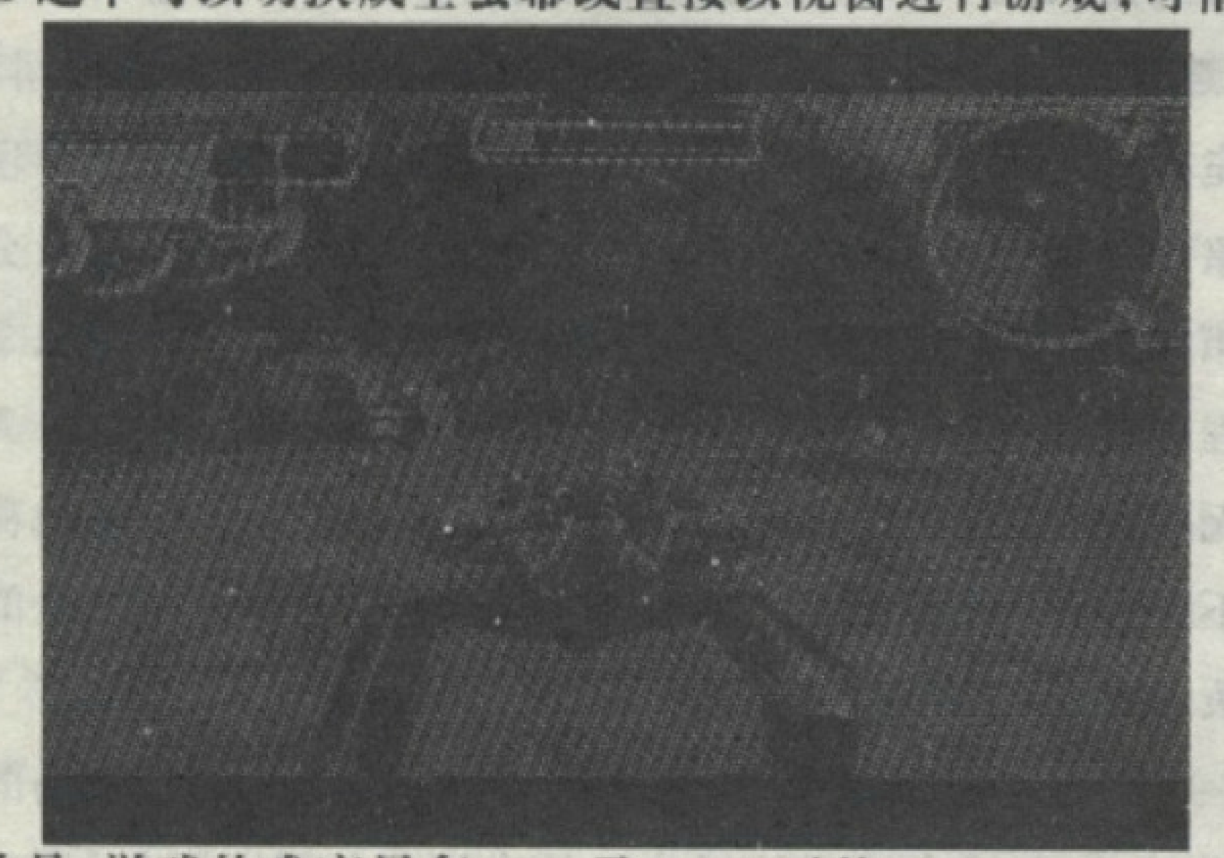
但是《海底神兵》还是有很多吸引人的地方，流畅的画面，加上极度简化的操作与乾净俐落的界面都是《海底神兵》的优点，但碍手碍脚的进度存取加上不低的阵亡率都让《海底神兵》给人的印象大打折扣，或许您还会认为它没有什麼变化性，效果不是很惊人，题材不够吸引人等等。但是如果不考虑这些主观的问题，《海底神兵》值得一个中规中矩的评价，虽然笔者并不是很习惯以接关密码来延续进度，但是这的确简化了游戏的操作程序。

接触到这款游戏，原则上第一印象是属於射击类的小品，试玩之後，觉得它的选项画面做得相当简洁(因为



都是同一个背景)，或许有部份玩家会觉得有些单调吧！安装界面做得相当好，Windows95 的玩家不必经过繁复的安装程序就可以进入游戏，而 DOS 的玩家可能比较麻烦一点。尽管如此，仍也只是音效方面的设定，而且程式会自己先行抓取系统设定值，只需加以确认就可以了。

这片光碟除了同时具备以上两种版本的平台可以正常执行之外，原则上只可以将其视为一款可以在 Windows95 下执行的 DOS 游戏，有七首原音音轨的音乐可以直接播放，每一首曲子都充满著高科技时代後现代风格，这应该是目前游戏的制作趋势，以提高游戏附加价值的方式，音量大小也有十六种范围可以调整，在 Windows 95 之下可以切换成全萤幕或直接以视窗进行游戏，可惜



的是，游戏的难度只有 easy 及 hard 两种。

片头的动画技术层次并不会太高，有趣的是整体镜头抓取的角度与气势的掌控还算好，倒是爆炸的处理方面笔者比较不欣赏，游戏的进行相当的流畅，大致上为了维持游戏流畅的效果，牺牲了不少画面的精致与多样。所以一些贴图方面比较一笔带过，而物件被重复使用的部份也相当多，景物的变化不大，所以以大量的阴影处理可以掩盖瑕疵且营造阴暗气氛，画面在某些玩家的机器上可能会太过於晦暗，程式也开放了「Gammacorrectionadjusts」功能，以软体提供萤幕不具备调整功能的玩家调整设定值，在这一点上建议玩家不要调得太亮，以免整体游戏气氛完全走样。

显示模式方面共有十种组合，玩家可以边玩边按键调整更改，不过尽管在 800×600 的解析度下，画面仍略嫌粗糙，玩家也可以按下 F1 键调整游戏的目视角度，基本上游戏即时计算的能力做得不错，不会太过缓慢而遭到延迟。

匕首雨

集大成之經典角色扮演遊戲



这可以说是一套令人感慨的游戏，它的优缺点犹如剑的两刃，一方面，它的 bug 之多世所罕见。另一方面，您如果没有被它的 bug 吓倒，那麼它或许是您所见过最杰出的角色扮演游戏之一了。

《匕首雨》(The Elder Scroll, Daggerfall)是一款「遵古法酿制」的 RPG，游戏的每一分设计灵感都来自於最原始，最纯粹的纸上角色扮演游戏－－自由自在的角色创造，无远弗届的旅程，层出不穷的事件以及完整的角色成长空间。

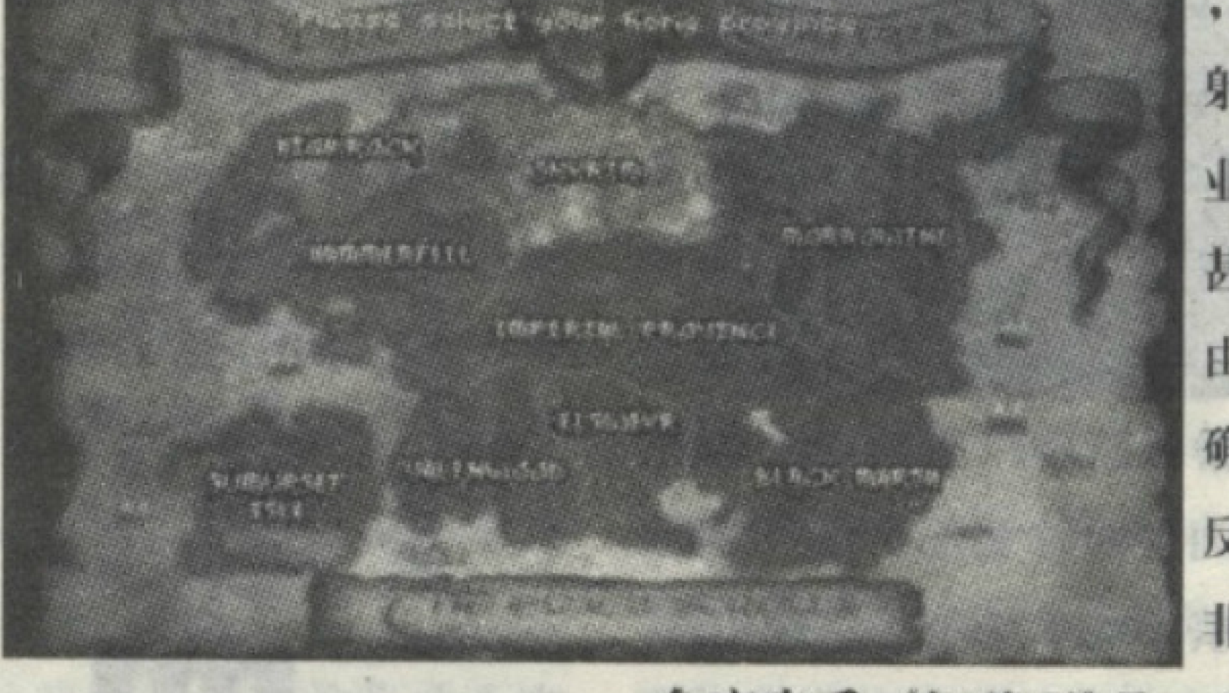
游戏的最初，您必须选择自己的种族，您有三条路来创造您所要扮演的角色－－选择一个现成的职业，回答程式所询问的十个问题来决定您的职业，以及自己创造职业——玩者可自创一个新的职业，自行命名并规划这个职业的技能与正负面属性，完成了角色创造的手续後，程式同时会给您一个背景故事，您从此便是以「这个人」的身份，真真切切地活在 Tamriel 世界里，开始感受这个世界的魅力。

《匕首雨》世界的结构是完全立体的，特别是地下城，所有的孔道及通路，不管起伏盘旋都是一气呵成，连贯到底绝不切换。因此《匕首雨》提供了玩者类似《地下创世纪》的第一人称视野，除了传统的前後左右外，当您的角色潜在水中或施法浮在半空中时还可以上下飘移，或者攀爬在梁柱间。

在《匕首雨》里，敌人的攻击可能来自四面八方，因此玩者必需善用全方位的自由视野来留意周围潜伏的敌人。除此之外，随著您所使用武器的不同，您的攻击方式与效果也有所差异，长短兵刃的挥动速度不同，不同攻击手法的成功率也不同，手中有剑时可刺击可挥砍，但手中拿棍棒或法杖时攻击的方式就不一样，如何使用您手中的武器由您决定，至於攻击是否有效，防守是否成功则和您的属性有著密不可分的关系。

事实上，笔者觉得《匕首雨》的人物升级活脱是地下城经典《地下城主》的翻版，每一次攻击的结果立刻回馈到人物的技能点数上，而且技能指数的增加依您使用该技能的频繁程度而有所不同，经常手执长剑会让您长剑的熟练度暴增。但另一方面，假如您一直让您的魔法书尘封，那麼即使您的职业是法师，您一样得不到施法技能增加的机会，人物的职业只决定人物起始的能力，如何发展人物却是由玩者决定。

《匕首雨》将整个游戏完全开放，将对玩者的限制减到最低，但也正是因为如此，每一段的主线情节之间可能夹杂著数十件，甚至数百件的随机任务，所以它的过程很松散，因为游戏必须将主要故事内容控制在不影响玩者行动的范围内，也正因为《匕首雨》是一个开放的环境，所以要找到故事的主干并不容易，和笔者所玩过的 RPG 相比，《匕首雨》的节奏慢得有如一只乌龟，因此一开始进行游戏时，著实会让人怀疑自己是不是漏掉了些什麼，以致於让情节卡住不前，如果您有这个疑惑，那麼大可放心，因为有一点很好玩的是，《匕首雨》是以人物的「等级」来主导故事的推演，也就是说，在您提升到一定等级前，剧情会原地立正停步不前，游戏的真正情节要等到人物等级到达一定程度时才会启动。



有一点笔者要先强调的是，在《匕首雨》里，与其说您扮演的是英雄，还不如说是佣兵，一开始谁也不认识您。您在这个世界没有丝毫的地位，甚至有很多 NPC 人物还不屑与您交谈，您的目标不只是主要任务，更重要的是，您必须努力地去提升自己在这个世界的地位，慢慢地，一点一滴地享受成名的好处，所以即使它的「故事」并不长。说穿了，您的最终目标不过是在王室的权力斗争中主导最终的方向，DaggerFall 的世界不会因您的不存在而停止运转，但是《匕首雨》故事真正精彩的地方在於游戏的支线任务提供了大量而丰富的讯息，去说明您所面对的是一个什麼样的世界，以及您正在作些什麼。所谓的「剧情」，其实只是一种点缀，游戏故事存在的目的不是让您成为英雄，而是以一个折衷的方法，让玩者在冒险的旅程中倾听《匕首雨》娓娓地诉说著 Tamriel 这块土地的历史……

事实上，除了「等级」以外，玩者的「声望」也是主导剧情的关键，角色在众人眼中的评价也会影响剧情的进行的速度，提升「等级」与提升「声望」一样重要，虽然《匕首雨》有著几近无限的随机任务。但您可以考虑以各个职业公会所指派的任务为主，因为公会的任务攸关您的职业位阶(Rank)，高职业位阶绝对有利於您故事的发展，同时可以享受一些公会所提供的服务或回馈，诸如房子、交通工具、物品、武器、防具及讯息等等，这些好处都需要您的职业位阶够高才得以享受得到。

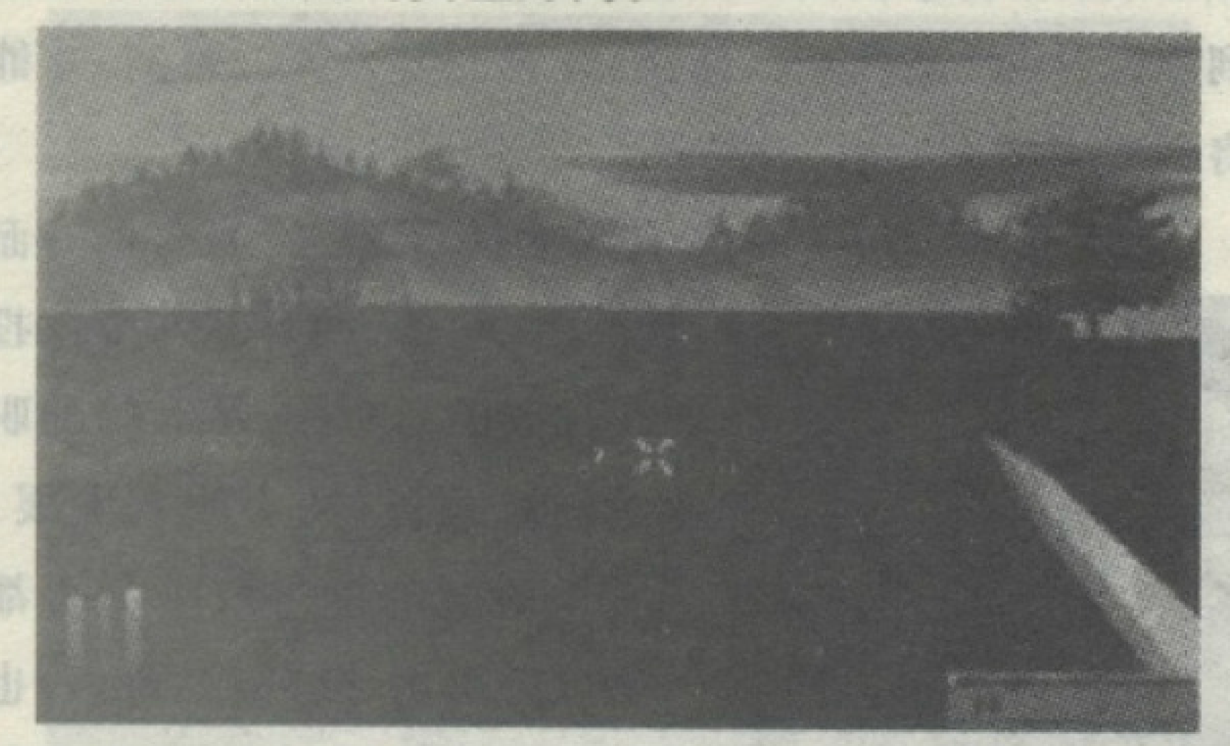
所以在《匕首雨》里，主线以及支线行动(Operation)的存在只是一种点缀的手法，随机产生的任务(Work)才是游戏的主体，事实上截至目前为止，笔者还不能肯定这个游戏有多大，它的结构太庞大也太惊人，能作的事也多到难以计数，笔者不禁怀疑，究竟需要多久的时间，才能将游戏中所有的事件都经历一次。

《匕首雨》的成功之处在於它提供了一个良好的介面，让玩者将自己的想法与个性投射在代表的角色中，从人物的职业、属性、技能，所有物及发展，甚至说话时的语气友善与否都由您自行决定。此外《匕首雨》也确实地将您对角色的经营成果反应在您与敌人的战斗，以及与非玩者人物的对话上，从笔者的角度来看，《匕首雨》是一套真正能与玩者互动，并且进而产生共鸣的游戏。

但笔者认为《匕首雨》是一套冷漠的游戏，它虽然实践了开放性的游戏理念，但是在这个世界里，笔者的角色感觉不到人情的温暖，人性的黑暗面倒是尝试了不少，也由於它是单人式 RPG，所以几乎没有所谓的「朋友」可言。非玩者人物也没有表现出应有的感情(就这点而言，《创世纪》显然成功得多)，所以《匕首雨》的旅程其实很冷清、很孤单，在角色与社会的互动上，《匕首雨》勾勒出了一个基本的轮廓了(虽然不是很完美)。但是在最重要的人与人之间的情感呼应上，《匕首雨》却忽略了，虽然有著无止尽的任务，却没有一个故事去感动人心，虽然有著众多的 NPC，却没有一个能表现出人类理所当然的感情，那怕只是形式也好。但事实是，笔者即使动手屠城，也不会对城里的居民感到一丝怜悯，所以所谓的 NPC，充其量也只是活动的过场道具，在一个以乱数为基础的世界里，要让

程式骰子摇出来的每一个人物都具有活生生的个性不容易，但是《匕首雨》的任务产生器里，可曾拥有过「感动」这两个字。

即使如此，就现阶段而言，《匕首雨》的表现委实令人激赏，它结合了RPG百分之九十的优秀创意，熔铸成为另一个经典之作。《匕首雨》拥有RPG最原始的面貌及风格，但又加入了几乎超过笔者所能想像范围的创意，您如果也和笔者一样觉得这几年不复得见记忆中的角色扮演及其感动，并执著於最忠实的RPG味道，那麽《匕首雨》，甚至其前作《Arena》都是您必须一窥的作品，因为透过《匕首雨》，您看见的不只是RPG的集其大成，同时也是未来数年间，所有角色扮演游戏必须跟随的真正方向。



在目前已发行的角色扮演游戏之中，论游戏世界的广阔程度，《匕首雨》绝对是列在榜首之位，整个游戏可以探险游历的地点，包括城镇、地下城等，总数超过一万以上。此外，此游戏在真实程度也有不错的表现，除了模拟天气的阴晴雨雪现象，同样的地点在每天不同的时段，景色也大异其趣，如果玩者细心点的话，将会发现旷野中的景色会随著季节的更迭而变化，不同地区人民身上的服饰也各有特色，显示制作小组的确花了不少的功夫。

整个游戏是以一个称之为「Xgine」的游戏系统所构建而成，就像一般「Doom Like」类型的游戏一样，可以让玩者的视角360度自由转动，仰望俯瞰。但是「Xgine」能作的并不只这些，它像《雷神之王》一样可以创造纯3D的环境，这在地下城之中特别显注，上下起伏的走廊，四处扭曲的洞穴可能还算是比较正规的地形，玩者如果空间观念稍差，可能会有点晕头转向。还好游戏提供了一个颇为先进的自动绘图系统，可以切换2D/3D显示，在3D模式还能够自由缩放、旋转，是在地下城迷路时的最佳参考，但这游戏系统也并不是没有缺点，比较明显的一点就是视角上下移动时，景物会有变形的现象。

由於《匕首雨》的游戏系统实在太过庞大，又给玩者很高的自由度，导致程式臭虫一箩筐，当机是家常便饭，笔者在Windows95的DOS BOX执行这游戏时，甚至还当到Windows95无法正常开机的程度，虽然该公司前後出了好几版修补程式，但还是无法彻底解决臭虫的问题。整体而言，这是一个水准之上的作品，只要臭虫不那麽多的话，得到的评价还会更高。

英雄傳說Ⅳ 朱紅血

賺人熱淚的劇情式角色扮演遊戲

这游戏虽是日本Falcom《英雄传说》系列的第四集，不过严格说来，自本系列的第三部作品《白发魔女》後，游戏的故事在一、二两代中围绕勇者复仇记身上打转的剧情已不复见，所以即使是新上手的玩家，也不必担心故事衔接上的问题。

此次《朱红血》的背景发生在非尔汀大陆上，两位守护神正神和邪神宗教信仰的不同而对立著，也因为理念的不同而开始有了纷争。游戏说明书的前言部份详细地解释了有关正神巴鲁垛司和邪神欧库托姆的交恶，也对游戏的剧情做了清楚的交代，刚开始笔者以为游戏目的纯粹只为了找寻主角失散八年的妹妹，没想到玩著玩著，游戏的剧情开始有了戏剧性的变化，甚至让笔者的情绪也随之起伏，曾经玩《仙剑奇侠传》林月如那段不幸牺牲的感人场景而哭的希哩哗啦(啊！这样说好像严重了点)的玩家，恐怕在此会受到更大的冲击，我们待会再来谈谈这部份。

《朱红血》的操作介面和游戏的声光效果大抵和《白发魔女》相似，游戏中的画面细腻而且写实，每名角色喜怒哀乐的表情及动作，在那可爱的人物造型身上一览无遗，你可以在画面上亲眼瞧见小人物因受魔法诅咒而躺在床上痛苦不堪的模样，也可以见到主角痛失妹妹那一

刻哀痛的表情，虽然这些特色在前代中也都常出现，不过我们可以发现画面的细腻度较前代精进不少。其实，我们从 Falcom 设计《英雄传说》系列的流程可以看出游戏的一些端倪，《屠龙战记》可以从中找出一代的影子，而在《朱红血》的身上也可以发现许多《白发魔女》优秀的设计，如果新作能够保留原先精彩的设计再掺入一些新的东西，那麽游戏自然不差。

《白发魔女》中最为人诟病的自动作战系统在此有了新的面貌，三代虽然引进了电脑自动帮玩者作战的贴心设计。不过这项设计却引起大多数玩者的不便，玩家必须事前先指示主角战斗时的动作，待进入战斗位置时，玩家就再也不能插手掌控，你只能凭藉电脑有限的 AI 去帮你奋勇杀敌，而且繁琐的战斗图像也无法让人一目了然。而在《朱红血》中，其战斗过程采 SLG 游戏的方式，除了可以手动操纵每名角色外，玩家还可以选择某些角色由电脑「托管」，或者是全部由电脑执行自动战斗，战斗设定的变化其实并不多，只有手动/自动两种方式。在自动方面，也可以选择角色是否以魔法为优先的攻击动作，个人觉得这样的设计其实还不错，而且游戏中角色的 AI 还不算太笨，玩家大可以放手相信电脑自动操控的判断，只是遇到大魔王之类的敌人还是手动操纵比较保险。笔者就曾经在最後一场战役误用了自动战斗，反让已方四名队员惨遭「麻痹」，待发现问题而赶紧取消自动战斗模式时却为时已晚。

又要杀魔王，没错！《朱红血》又回到了先前练功杀魔王的故事架构，和《白发魔女》以剧情导向取向的风格完全不同，或许 Falcom 认为 RPG 本来就该在剧情和战斗上做均衡的调配，讲到练功，笔者不得不吐一下苦水，游戏中的怪物采随机出现的方式，要杀敌，起码要有称头的装备，可惜好的武器和防具售价也相当吓人，而赚取金钱的方法除了战斗胜利可以获得外，你得靠打工赚钱的方式营生，游戏中每个特定的村落，城镇均有所谓的「斡旋所」，你可以在其中接受委托的任务，完成任务後即可获得奖赏，当然难度指数愈高的任务，金额也就愈高，斡旋所的任务千奇百怪，像是寻找主人的宠物，解决村民的威胁等等。这些任务都可算是游戏中的支线剧情，支线剧情的存在和主线剧情毫不冲突，不过要完成主线剧情时，你必须要杀敌，而要杀敌，你就必须随时添购装备和补充物品，而这些装备都是需要钱购买的，所以实际上主线和支线有著密不可分的关系。另外游戏进度得在酒店二楼才能存档，平常若要储存进度，最好的方式就是要多多购买「帐棚」之类的道具。笔者在游戏初期主角的体质尚弱，而且经费不足以购买道具时，常常还没走到村庄就被怪物做掉，由於之间都无法存档，所以不幸阵亡游戏会自动重新开始，而游戏的开场介绍又有点长，这段前言害笔者看了不下五遍。

虽然说《朱红血》较偏向早期练功杀魔王千篇一律的格式中，不过游戏中剧情的安排一点也不含糊，从主角找寻失散八年的妹妹开始，一路历经波折，好不容易见到面，妹妹又被邪教杀死，而伴随主角一同长大的玩伴也不幸阵亡，这一连串的打击让主角并不好过，此时背景音乐由 CD 音源衬托出其悲痛，哀怨的心境著实让笔者感动了一下。看来编剧在安排这些感伤的情感戏功力不弱，游戏中让兄妹之情，情人和朋友之爱表现的相当彻底，还好游戏末是以喜剧收场，否则《朱红血》可说是有史以来最悲伤的日式 RPG 了。

若不是《朱红血》练功和打魔王的设计有点烦人外，我可能会给予超过九十分的分数，我只能说，这样优秀的游戏确实不多了，国内的角色扮演游戏似乎只是围绕在杀魔王的练功上打转，充其量也只有《仙剑奇侠传》能够在剧情上多著墨一些。玩完这游戏，似乎有一种过瘾的感觉（不是杀魔王的过瘾），附带一提，游戏中对白的翻译部份虽然仍有些奇怪的句子（当然是翻错啦），不过仍可以看出这次的翻译水准较以往进步许多，笔者才能在不会不知所云的情形下欣赏完这段精彩的剧本。

日本 Falcom 公司的《英雄传说Ⅳ～朱红血》，在经历了四代的演变後，游戏的系统作了相当程度的改变，以游戏结构来说，一代和二代可以说是同一系列，而三代和四代则是同一系列。

如果各位玩家有玩过三代的话，应该会受不了游戏中那讨人厌的战斗系统，这个被玩家戏称为「人工智障」的战斗系统，可说是运气代表了一切，针对这个缺点，在四代中这个系统已经作了些许的改良，同时也保留了让玩者自己操控的自由。如此一来，就算战斗时的人工智慧设计得有多差，玩者也可以靠自己的操作来挽救一切。

众所皆知，日本人在 16 色的运用上很有一套，在《英雄传说Ⅳ》这个游戏中，又再一次地印证了这个事实，游戏中所有的地形、人物，都是以 16 色绘制的，更可怕的是战斗时画面下方的战斗动画，表现得更是让

人佩服的不得了，这样的混色能力，不知道是多少年的经验。由於是改版的游戏，因此笔者很重视翻译的问题，本游戏已经比起前几个游戏要翻译得好得多了，但是还是有些许的问题。举个例子来说，在游戏中 Herb 就被翻译为哈普，这样的错误其实只要校对的人稍微注意一点，就不会犯下这样的错误，改版的游戏由於不能改变游戏本身。因此无论画面或是设定的好坏，不是台湾出版公司的错，但若是翻译的时候不注意，反而会毁掉一个原本不错的作品，希望国内代理改版游戏的公司能多加注意。

暗黑破壞神

紅得發燙的網路角色扮演遊戲

从《暗黑破坏神》(Diablo)一开始推出试玩版後，就在 Internet 上的论坛掀起讨论的热潮，虽然当时只能玩两层的地下城，但就已经让不少的玩家们磨拳擦掌地跃跃欲试。

此游戏最大的特点，就是在角色扮演游戏中加入了网路连线的功能，允许至多四名玩者共同组成一支冒险队伍，每位队员都将各自拥有不同的思考逻辑及行为模式，使得冒险过程更加充满乐趣。虽然 MUD(多人地下城)早就已经实现这样的理念，但 MUD 的痛脚在於缺乏图形、音效，以及友善的使用者界面，也因而使得具备这三项要素的《暗黑破坏神》在推出时更显得格外引人注目。

游戏分成单人与多人两种玩法，单人玩法适用在单人单机的环境下进行，多人玩法则又可细分为两种，第一种是在单机的环境下，第二种则是在多人多机的环境下，利用游戏所提供的四种连线方式(battle.net LAN direct－link modem)一同进行游戏。

在不同的玩法之下，游戏的规则也不尽相同，单人单机比较单纯，整个游戏就如同一般的角色扮演游戏一样，玩者可以在任何时候储存及载入进度，人物及整个地图资料都会被储存起来，而在多人多机的模式下，储存游戏的功能被取消，只要在这个游戏中还有玩家，整个游戏就会继续。果所有玩家都离开了游戏，那麼这个游戏也就消失了，也就是说所有地图资料都消失了，游戏只会记录人物的资料，当你下一次再重开新游戏时，整个地图资料将会以随机的方式启始，这意味著你每次进入游戏时，地下城的长像都会不太一样，而且，丢在地上的东西就永远地消失了。

而由於《暗黑破坏神》中的怪物是固定的，杀完就不会再出现，如果你玩单人单机模式，那麼大约只能练到 25 级左右，但多人单机模式则不会有限制，最重要的是，如果你想跟其他人进行连线，你无法拿单人单机模式所练的角色出去跟人火拼，唯有在多人模式下创造的角色才能在多人模式下进行游戏。所以，还在玩单人单机模式的人要赶紧浪子回头了。

游戏画面采用立体 45 度视角，256 色高解析度，在画面的处理上相当用心。你身上的行头将会忠实地反应在主角的造型上，使用不同的武器，攻击方式也相对地不同，画面表现得可圈可点，尤其是即时计算的光影效果，阴森气氛营造的相当成功，各种角色的动作也十分细腻，就连死法都各具特色。说到音乐音效，表现的同样是令人动容，低沈的曲调中偶而夹杂著凄厉的惨叫及主角急促呼吸声，相当成功地掌控了整个气氛，语音的录制也十分清晰，如果把声音关掉来进行游戏，感觉将会大打折扣，总括来说，声光效果的表现相当令人满意。

练功是角色扮演中很重要的一个环节，而《暗黑破坏神》在这方面拿捏得很好，舒服的操作界面，让整个练功的过程不再乏味，战斗系统融入了角色扮演游戏的要素、即时、逼真，以及走到哪里打到哪里，完全一气呵成，在冒险的过程中，会接触到数十种造型不同的怪物，以及各种不同的攻击方式，它们通常会集体行动，有时还会放几个先锋部队把你困住，其余的在後面猛放冷箭，或是猛吐酸液，最可恨的莫过於是那些跑给你追的长程攻击手，你一旦放弃追击，它马上又在远处对你攻击，真是让人恨得牙痒痒的。不过有一点很奇怪，某些会长程攻击的怪物，它们的攻击范围会随你跟它们之间不同的互动而异，当你逐渐接近它们的时候，它们的攻击半径是正常的，一旦你想逃离它们时，即使你已经距离它很远，但只要是在它视线的延长线所及范围都会被攻击，要闪避这种攻击的方法之一就是躲到你与它之间任何可以阻挡它视线的障碍物後面，这是一项相当奇

怪的设计。

物品系统也可以算是这个游戏另一项成功的设计，游戏中充满了许多可遇而不可求的魔法物品，这些物品具有不同的特殊功效，包括增加属性值、增加抵抗力、增加攻击力等等，当然也有负面功效的物品，那些则是要敬而远之。

不过，这个游戏有一个很大的致命伤，就是毫无内容可言，在《暗黑破坏神》中，游戏场景只局限在一个村庄，17层地下城，外加一座神坛而已，而村庄里也只有八位村民可以对话。游戏中并没有丰富的剧情及故事内容来支撑，玩者会发现大部份的时间都是在地下城中杀敌赚等级，一路杀到底游戏就结束了。如果把它当成一般的角色扮演游戏来玩，会发觉这个游戏实在是乏善得可以，约莫两、三个晚上的时间就可以破关。至於支线的剧情，不但没有发挥润饰整个故事骨干的功能，反而成为可有可无的点缀，实在可惜，反观与《暗黑破坏神》同质性很高的《网路创世纪》(Ultimaon－line)，在这部份的表现上就明显地用心多了。

总括来说，《暗黑破坏神》在各方面的表现都十分精彩，是一个娱乐价值很高的作品，只可惜在内容上稍微逊色了些，所幸当你在连线对战的时候，恐怕已经无暇去思考这个问题了。

现今市面上大多数的RPG都是玩者在游戏设计者所设定好的世界里，进行著一个固定模式的剧情与既定的结局，而《暗黑破坏神》这款时下正红得发烫的网路游戏，正试图打破这些窠臼，让RPG的世界更加真实活泼，而有目共睹的成果也显示它成功地扮演了这个先驱者的角色。

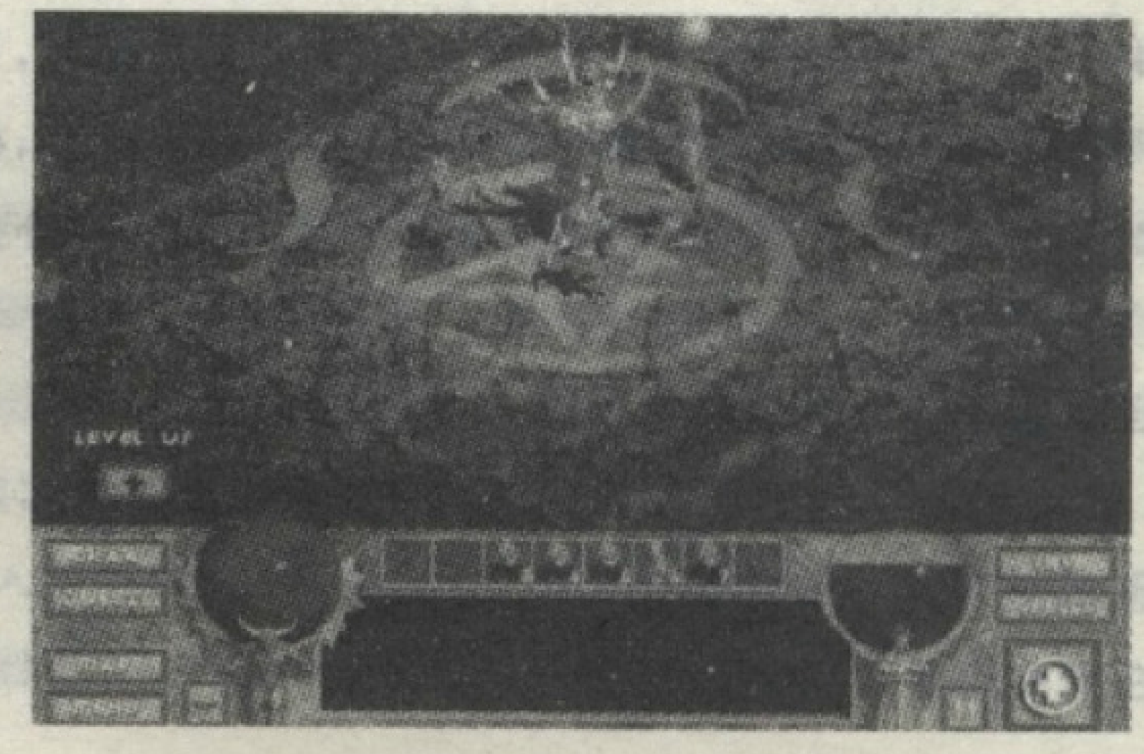
对一个游戏设计者而言，《暗黑破坏神》的成功是在它实现了网路RPG的梦想，虽然很早以前就有许多网路的RPG，但将精美的图形，音效成功地放入网路游戏里，且又极富娱乐价值的，它却是第一个，这在游戏的设计技术上是个很大的突破。相信在不久的将来，将会有更多的网路RPG如雨後春笋般地冒出来，《网路创世纪》将会是游戏界下一个观察的重点。

然而，尽管《暗黑破坏神》有这样新的突破，但笔者仍特别要提一下它的剧情，大家都知道，《暗黑破坏神》的好玩是在於他可以和三个网友一起进行游戏，一起杀敌人，或是交换装备，每个人都有自己的意识，别人甚至可以在你背後插你一刀，正因为游戏的玩法是如此的自由，所以在剧情的设计上无法太死，太复杂，但也变得过於简单，无法向从前的RPG般丰富，希望不管是国内或国外，以後如果再推出类似的网路RPG时，能在这方面多多加强，设法克服这个瓶颈。

先撇开PK(PlayerKill：玩者互殴)不谈，《暗黑破坏神》游戏内提供的几种多人共玩的方式，笔者个人认为这是此游戏能在短短半个月内崛起的绝大因素，理由无他，先谈battle.net这个服务好了。因素一：近乎与游乐器相仿的简易设定、pingtime、伺服器ipaddress、名称伺服器、数据机厂牌……等，不是在连线时早就丢给Win95去处理，要不就全自动化，游戏进入到多人共玩间少有要输入任何数字，任何网际网路位址的，在这一点上，笔者真的认为这是小工作室想要跨足受欢迎的网路游戏很好的借镜；因素二：多玩者共玩乐趣不是单人玩可以比拟的，不管协同奋斗，或者玩者互殴，基本上就跟咱们伯叔辈*们打*网球，玩麻将，打羽毛球……等等运动类似的乐趣，只不过媒体不一样罢了。

而《暗黑破坏神》的Battle.net跟《毁灭战士》的ifrag很像，又有点像《雷神之王》QuakeTCP/IP——可以随时加入/离开，一桌人数最多四人，还有chatroom(玩者交谈室)，在chatroom里头，Blizzard不但在上面建立起全球的客户服务专线，顺便打了广告，还有很多玩者固定维护的职业公会，等级公会，外加赏金猎人专线等等。人与人间的互动由此特别明显，只是因为battle.net台湾至今并没有架设伺服器，所以玩者的网际网路服务厂商的对外线路良窳会受到一些考验。

《暗黑破坏神》剩下再深入的缺陷就是PK，还有上述的公会存在於chatroom里，以及可以轻易修改等等(PK行为笔者研究不深，这方面另有心得时再发表)。但是老实说，这两个缺点实在应该归咎於该工作室有限的资金、人力，但以Blizzard目前的规模而言，本游戏网路部分已是相当相当的成功了。



银河飞将Ⅳ

在执行《银河飞将Ⅳ》主程式时，试著照下列方式进入游戏中，wc4－chicken「Enter」接著进入到游戏後，在与敌人缠斗时，只要按下 Ctrl＋W，被锁定到的敌人（或同僚）座机就会直接炸掉，如此就能轻而易举地消灭敌人完成任务了。

铁血联盟（JaggedAlliance）让你的队友移动时，超过其允许的行动点数，留意队友行动点数的减少，快要接近零点时，在他的图像上按下右键，图像会翻转过去，并且出现三个按钮，按下保留点数（ReservePoints）的按钮，然後再按下滑鼠右键，让图像转回来，你会见到队友仍会继续行走，但不会再受到任何行动点数的限制，而可以移动至任何你所指定的地方了。

极速天龙若您觉得在公路上和小混混大战实在太麻烦，而偏偏手脚又不灵活，无法顺利地解决掉他们，那麽你可以等到战斗画面出现时，按下左 SHIFT ＋ V 两键，赢的战斗的胜利，有时候必须多按几次才能成功，祝你好运。

鬼屋魔影 3 生命力增加游戏一开始时的第一个画面（还未过桥的时候），仔细看著主角右方的墙上，有一个灰色的空罐，这时就拿起身上配戴的左轮手枪射那空罐，如果射中就会发现罐子飞走了，然後再看一下主角的生命力，会增加 10 点，而左轮手枪所用去的子弹，会恢复原来的 6 发　切记必须在三发内射中　否则就失败了。

仙剑奇侠传

1. 在遇见阿奴的师父的地方

调查屋外右边第二棵，可得「鼠儿果」，若一直按空白键可一直得到（最多 99）2. 巨树林中一桃林终年盖云，当拿到风灵珠时用来驱散云雾，往里面走可找到桃源村，村後会遇到木道人，打死他可获赠“寿桃芦”，每回合可补血，真气二十点。

3. 当李逍遥与巫后逃命时

水魔兽会一直追你，但用飞龙探云手可偷到很多毒龙胆，这样就不怕七大毒蛊了。

4. 在尚书府时

为了请来道士，云姨会给你三万元，则你可以去买东西（例如武器…），把钱用完或低於一万五千元，再去找云姨，她会再给你三万元等等，但最多只能拿三次，共九万元。

浩劫残阳 2

载入游戏时，加入神秘参数以 DSUN－K911 来执行程行，进入游戏後，按 T 等级瞬间提升，M 瞬间记忆所有法术，ALT＋F2 提升成员属性，ALT＋F4 得到所有法术，枫之舞在韩国大梁城比武馆内有一人卖酒，向他买许多酒再全卖出，（进价 50 售价 150）如此来回几次即可致富，（先将物品寄放可省来回之苦）。

立体狂飙

於主选单画面下键入 REFINERY 这英文单字後，原本一开始无法选择的跑道此时能随意选取，而替您的爱机添购武器和配备时，金钱数再也不会减少了。

一线生机

首先，需让指挥基地升级然後建造装甲基地，当进入装甲基地後选取轻装甲车或重装甲车，按 OK。1. 回到主画面马上按装甲车 ICON 停止制造；2. 按制造进入装甲基地後选取轻装甲车或重装甲车；3. 按 OK。回到主画面就可以发现如选轻装甲车可以增加 $ 200。如选重轻装甲车可以增加 $ 200；4. 重复 1－3 步骤就可以一直增加钱，直到此辆车建造完成为止。另一方法建造装甲车有一定的数量，当建造到最後一辆时，先按装甲车 ICON 停止制造，再按制造 ICON 一次，发现已无法进入装甲基地选购车辆画面，再马上按装甲车 ICON 继续建造到完成，然後按装甲 ICON 一次。嘿嘿！没错，钱会一直自动增加到 $ 999999，比拉把（吃角子老虎）还过瘾吧？可是在这段期间不能有任一辆车被毁，否则会停止加钱，如用坦克基地则加钱的速度比装甲基地快 10 倍以上，但无法像装甲基地那样一次增加 $ 100 或 $ 200，可能对後几关比较有用。

武将争霸Ⅱ

当玩家在进行「武将争霸」或「统一天下」时，选择”黄

忠”,先用一招「百步穿扬」将敌人打倒在地,当敌方要起身时马上射出一枝箭。如果时机抓的好可以再次将敌方打倒在地,可一直使用此法来打败敌人,在进行「天下统一」时,可派出士兵来应战,可以连派三个弓箭手再使用刚刚提过的技巧,你就可以轻易的打败敌人了。

天旋地转 Descent

输入密键前先要输入这段密码启动 CheatMode-SCOURGE－－增加武器,弹药、MITZI－－得到所有钥匙、RACERX－－无敌(再按一次则恢复)、GUILE－－隐形(再按一次则恢复)、TWILIGHT－修复护盾、FARMERJOE?－－跳到第?关、BUGGIN－－加速模式(敌人也会变快)、BRUIN－－多一条生命(加台)、BIGRED－－补满(所有)武器、FLASH－－开灯指出到出口的路、AHIMSA－－让敌机无法开火。

机甲神兵

大竞技场进入游戏後,登录(LOGIN)新驾驶员时,在名字的最前面加上一个＊号,如＊DAVID 或＊EAGLE 等,登後会发现有九百万元的预算可购买最新型的机器人与装备,比预设的二十万元多出许多。

绝地大反攻

在 LOGO 画面时,按下上＋fire 放开、下＋fire 放开、左＋fire 放开、右＋fire 放开,成功的话会听到”LucasARTS”。

MECHWARRIOR2

在游戏中按住 ctrl＋alt＋shiFT 不放,再输 biorb 开启关闭无敌模式,cia 弹药无限供应,gankem 瞬间摧毁敌人,enolagay 使用核子弹,icanthackit 瞬间完成任务,idkfa 任务可失败,hangaround 更改任务终止时限,xray 可直接看透墙壁,山脉按 W 可关闭 meepmeep 时间压缩功能开启 unmeepmeep,同上关闭 zmak 时间延展功能开启 mightymouse,补充 JUMPJETflygirl,增加 JUMPJETcoldmiser,关闭追热功能 dorcs,观看 DORCD 型机械人 tlofront,将後视角转为前视月 lairdo,警示功能 michelin 显示残骸中的得分球,tinkerbell 自由移动外部摄影视野按 C 可关闭,回到「StarConfig」的设定画面,选择输入新的名字,键入“Enzo” 之後回到机械实验室,吓,您会发现……於驾驶舱中,按住 ALT 和 SHIFT 两键不放,然後再键入以下字母,即可获得特殊的功能,☆cia－－弹药无限、☆coldmiser－－关闭热导追踪功能、☆tlofront－－让後视 HUD 的观点变成前视观点、☆icanthackit－－任务结束、☆mightymouse－－无限的喷射装置、☆xray－－X 光视野、☆zmak－－开启延长时间功能、☆blorb－－无敌模式、☆tinkerbell－－模糊的外部视野。

FX 战士

於战斗过程中,按下 HOME 键钮不放,再按下任一方向键,您会发现可以改变摄影机的角度唷!

真人快打 3

进游戏前加上以下参数:MK310000008000111,MK31000000 对打时可使用魔王级角色,MK30666 呼叫,SMOKE 但难度增高,MK3666 呼叫,SMOKE 难度不变,MK31995 隐形人,MK38000 快速模式,MK39966 两人会背对背 MK31111,小人模式在半空中对打 MK38888 人变宽 MK312345,人变高 MK354321,小人模式但不在半空。

洛克人 X

在老鹰那关中的高塔,从左边爬上至最高点,由右边滑行下来,用大跳跃跳过去,拿有几个像氧气筒的东西,打破进入即可发现博士给的头盔,在大象一关中有火柱喷出,站在第一格,利用滑行之大跳跃和头盔撞破小石块,上去即可获得手套,在蜥蜴那关有落石掉落区之前,由进入掉落区之前,利用滑行大跳跃爬石壁,进入打败看守机器人,可得铠甲。

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 暗黑破坏神	(2000票)
2. 仙剑奇侠传	(1380票)
3. 命令与征服	(520票)
4. 金庸群侠传	(301票)
5. 红×××	(118票)
6. 大航海时代Ⅱ	(104票)
7. 疾速赛车2	(98票)
8. 三国志英杰传	(70票)
9. 风之战	(52票)
10. 魔兽争霸Ⅱ	(29票)

11－30名游戏排行榜

11. 模拟城市2000	(926票)	21. 时空游侠	(293票)
12. 三国演义Ⅱ	(814票)	22. 傲气雄鹰	(288票)
13. 炎龙骑士团Ⅱ	(665票)	23. 太阁立志传	(277票)
14. 三国志Ⅴ	(658票)	24. 毁灭公爵3D	(262票)
15. 红×××	(487票)	25. 无悔的十字军战士	(246票)
16. 美少女梦工场Ⅱ	(385票)	26. 天使帝国Ⅱ	(223票)
17. 文明Ⅱ	(359票)	27. 中国	(222票)
18. 极品飞车	(330票)	28. 轩辕剑外传——枫之舞	(218票)
19. 毁灭战士Ⅱ	(310票)	29. 官渡	(206票)
20. 倚天屠龙记	(307票)	30. 移民计划	(204票)

第一季度排行榜

1. 仙剑奇侠传	(8200票)
2. 命令与征服	(7741票)
3. 大航海时代Ⅱ	(6200票)
4. 大富翁Ⅲ	(5377票)
5. 三国志英杰传	(5221票)
6. 足球96	(4712票)
7. 魔兽争霸Ⅱ	(4523票)
8. 魔法门之英雄无敌	(4201票)
9. 三国志Ⅳ	(4032票)
10. 模拟城市2000	(4010票)

三月幸运读者

王大越	北京市西城区	张晓翔	江苏省南京市
杜群力	北京市宣武区	魏武	安徽省芜湖市
晋涛	北京市崇文区	杨栋栩	浙江省温州市
沈浩	北京市朝阳区	吕蒙正	浙江省温州市
李凯伦	上海市龙华路	张钦华	福建省福州市
邵杰	上海市天山路	谢建丰	广东省广州市
王萌	天津市河西区	冯嘉镇	广东省广州市
苑水勤	天津市南开区	沈浩	广东省汕头市
张寅葵	天津大学	姜芳芳	广西南宁
慕丽芳	黑龙江省哈尔滨市	赵雨庆	河南省开封市
郝英	黑龙江省哈尔滨市	朱凯	四川省重庆市
李光范	大连电业局	孟庆伟	新疆乌市
崔睿	山东省威海市	李殊	贵州省贵阳市
黄志军	山东省威海市	方庆	陕西省西安市
郭永欣	山东省济南市	王秋林	华北航天工业学院

奖品　本期幸运读者的奖品是由大众软件杂志社提供的1996增刊。

第一季度幸运读者

娄玉麟	北京市石景山区	朱鹏	南京市长江路
周凤成	北京市朝阳区	黄德军	福建省福州市
黄海峰	上海市泰和路	吕学旺	福建省厦门市
叶秋原	上海市曹扬路	何裕满	广东省佛山市
时光	天津市河北区	龙欣庭	广东省广州市
岳军威	黑龙江大学	徐锦华	南宁市第九中学
董铁成	沈阳市政法学校	吴凯	湖北省武汉市
杨勇	山东省青岛市	肖展祥	河南省郑州市
徐斌	山东省烟台市	李涛	兰州铁道学院
陶迪	江苏省无锡市	张卫华	华北电力大学

奖品　由尚洋电子信息技术有限责任公司提供的《血狮》游戏一套。



??????

参看扉页

幻境预言书(Fable)快速攻略



推出〈幻境预言书〉的，虽然是英国一家刚成立的公司，不过在游戏的画面与内涵方面，都有相当杰出的表现。不说别的，就单是游戏的包裝盒也相当别致，彷佛就是一本精裝典藏的书籍，难怪代理公司会用「书」来当它的名称了。

就是这四个阴谋份子 破坏了大地的和平

话说回来，由於写作的时间相当仓促，所以采用的是所谓的「快速」攻略－只指出完成游戏所需的步骤，所以各位读者可能会发现有部份的场景并未到达，或是有部份的谜题并未解开，在此先向大家致歉。

此外，由於这是一个主角会「死亡」的游戏，而且不仅在作错事的时候，甚至当你说错话的时候也会将主角送上绝路，所以除非必要，在本快速攻略中，请尽量不要跟闲杂人等说话，否则，请在说话之前先行存档。其实，最好在你作一些较危险的动作前，都将游戏进度储存下来，会是一个不错的点子。

最後，要对这个游戏的结局发点牢骚－这并不是一个有著美好结局的游戏，在玩者花了这麼大的心血来结束游戏之後，却发现主角并未因此而拥有一个好下场时，真有点被欺骗的感觉，而且故事里面的几个魔王，感觉都不够「厉害」，很容易就被解决了，挑战性似乎也低了些。好了，还是让大家自己来享受这个游戏所带给你们的乐趣吧！

第一章 冰冻的大地

村庄（ TheVillageofBalkhane ）.

冰冻的大地

长老把神圣的任务托付给主角

玩家在游戏中的任务，便是帮主人翁找回四颗珠宝而其中的一颗翡翠，由把守这块冰冻大地的冰雪巨人所拥有，而一旦你找回了这颗宝石，就会使整块大地上的冰雪解冻，并使得整个国度重新获得富饶的面貌。所以，一开始请跟 Balkhans 村庄的长老对话，一开始可以选择「听起来不错，但我要怎开始呢?（ Soundgreat, ButwhatamIsupposedtodo 」接下再选「你还有没有一些临行前的忠告，（ Doyouhaveanylastminutewordsofadvice 」直到他把一个能帮助你对抗一切邪恶与鬼魂的护身符（ Talisman ）交给你，然後再从左上角的道路离开。

危桥的对面有一名粗鲁的猎人

危桥（ TheBridge ）

来到危桥（ TheBridge ）处时，在这里会遇到一名多话的猎人，所以还是离他远一点比较好，至於那座摇摇欲坠的危桥呢?走上去可是会跌死的。因此，只有从旁边的小石头上，半跳半走的走了过去，而从路旁的标示发现，山上似乎住著一个老巫婆，想想她或许能提供一些寻回四颗宝石的线索，所以便往左边走出场景，来到老房子（ TheOldHouse ）外。

老房子外面挂著一盏油灯

老房子（ TheOldHouse ）

在这个处处充满诡异气氛的房子外，右边挂著一个古朴的油灯（ TheLantern ），旁边还有一串辣椒（ chillipeppers ），一一把它们拿起来之後，走到小屋的左边时，发现那里有一个通往地窖（ thecellar ）的入口，打开入口，并走入地下之後，会发现在地窖中有许多财宝，但我还是只拿起其中的一座黄金雕像（ statuette ），和一条在祭坛地面左边的绳索（ therope ），接著便走回老房子的大门外。

在地窖里藏著许多珍贵的宝物

用护身符来消灭烦人的幽灵

在窗户旁边躺了一只睡眠中的黑猫，而当我企图打开屋门时，从黑猫身上便会出现一道幽灵，企图吓阻我们的行动。没关系，赶快从物品栏里取出长老交给我们的护身符（ talisman ），拿往幽灵处一现，这个能消灭一切邪恶的法宝， 果然叫它在一瞬间就烟飞灰灭，我

凤凰座

们也能顺利走进屋子。

就像童话故事一般的，我们在小屋中，看见一个坐在摇椅上小憩的老太婆，旁边还有熊熊的火炉，上面还有一个不知煮些什麼东西的大锅子。为了不吵醒她，只有小心，蹑手蹑脚地走到窗户旁边，拿起老太婆右边的那一包给鸟吃的种子(thebagofbirdsseeds)。另外，在左边的书柜上，放著三本魔法书籍，第一本是记载一些关於符石与特殊象徵记号的书(RuneReading)，还是把它拿起来放在身边以备不时之需。

面对心爱女友的呼唤　只叫英雄气短

村庄(TheVillageofBalkhane)

一路走回 Balkhans 村庄，忽然听到了熟悉的呼唤，抬头一看，原来我心爱的女朋友跑到了村庄二楼的窗户旁，叫唤我回到她的身旁，诱人的声音不禁令我想起了温软的被窝，但为了希望能拯救全村的人民，看来我是得继续在这麼冰天雪地的日子，辛苦的奔走於这整块被诅咒的大陆上，期待能早一日找回遗落的宝珠，并解开原先的统治者们所隐藏的秘密，唉！真是英雄难为。

从冰冻湖畔旁的船只上　释放出春天的精灵

冰冻之湖(TheFrozenLake)

然後从村庄右边的路离开，点选地图下方的冰冻之湖(TheFrozenLake)，发现在湖面上还困著一艘小船，仔细地看看船上的大椅子，似乎有些特别的地方，再细部地检视一番(检视左上角局部画面中的椅子)，果然别有玄机，在椅子下禁锢了春天的精灵－Simbeline，在跟她谈话的过程中，会发现其实她对目前的现状，并没有什麼改变的能力。但是，当你询问她倒底算是哪一类的生物时(Butwho…，whatkindofcreatureareyou)，她便会将自己的分身交给你－〔精灵法珠(Orb)〕，希望能在你踏上消灭四魔神的旅途上，能略尽棉薄之力。

衣冠楚楚的拦路强盗

森林边界(TheEdgeoftheForest)

当你来到森林边界的时候(TheEdgeoftheForest)，竟然有一个穿著华丽的绅士，在那里做起拦路打劫的买卖，真是世风日下，人心不古。多跟他聊几句之後，他还会请你帮他找回丢掉的项链，天啊！这是什麼样的世界呢？算了，还是乖乖地把黄金雕像交给他，赶紧往前面走去，比较实在一些。

口吐人言的乌鸦　和顽皮的小孩

埋著雕像的雪地(ThePathofSculptures)

在这一块到处埋著雕像的雪地里(ThePathofSculptures)，一一检视这些雕像，会在其中一座盔甲内，找到一个正在玩游戏的小孩。原来他正和一只口吐人言的乌鸦玩抓迷藏的游戏，而在好奇的你详细询问之下，才发现那乌鸦正是因为得罪了山上老屋子里的老巫婆，才会落得今天的下场，在听到你对他说的一些关於巫婆的事情之後，他便急忙的飞回去，看看能否有所改变。

至於被你打扰了玩兴的小孩，就是死不听话的不肯离开，没办法，只好由他去了，不过在离开之前，却在地面一块突出的地方(在最靠近你刚走到本场景的地上，那些被冰冻的士兵前方)，挖出了一面已经因腐蚀，而失去光亮的盾牌(rustyshield)虽然有点重，但是把它捡起来放在身上，接著从上方的道路离开。

在中空的树木旁　有名诡异的矮人

检视半截树干的底部　可以发现一把拉杆

中空树木(TheHollowTree)

原来可以从这里来到中空树木(TheHollowTree)的所在地－半截树根上，则盘坐著一名奇怪的矮人－Drimm，由於他讲话的声音有点南腔北调，所以想跟他好好的说话，还真的挺难的，但说也奇怪，跟他讲没两句话，也不知是话不投机，或是怎麼的，他便一挥手杖的消失了。好奇的我花了一番工夫来检视树木，在经过仔细的检查之後(检视左上角局部画面中的树根)，发现在树干中有一个拉杆(Level)，把它往下一拉以後，旁边的大树便咕噜噜地露出了一个大洞，原来那棵树还真的是中空的。

而在这棵中空的大树上，还有一只小鸟正在巢里吱吱地叫著，看来是肚子饿了吧？所以不妨拿出在巫婆房子拿到的一袋种子(abugofseeds)，看看对不对它的胃口，或许真的还是怕生人吧？虽然我已经把食物放在路边了，小鸟还是不敢下来，非得「站开一些」，它才会放心地下来进食。等它飞离老窝之後，对巢里的物品偷瞄一眼，发现饥不择食的它，竟然把一串项链(bracelet)当作食物叼回了巢中，这应该就是那位衣冠楚楚的强盗，所丢掉的东西了吧！

森林边界(TheEdgeoftheForest)

拿著这串项链回到森林边界(TheEdgeoftheForest)，把它交给那位绅士，看看他会拿什麼当作回报，没想到他竟拿出一对简简单单的手套，还说出一些冠冕堂皇的大道理，还告诉你「往往在最简单的地方中，将隐藏著意想不到的大道理」，或许这正是在暗寓中空树木之谜吧？但…用宝贵的珍珠项链来换得一对破旧的手套，似乎有点说不过去。

在中空的树木内　有好几具死去多时的骷髅

小标 = 中空树木(TheHollowTree)

再回到中空树木(TheHollowTree)，从已经大开的入口进去里面一看，乖乖我的妈呀，里面有好几具骷髅，不知已经死了多久了，而在右边那具骷髅的手上，还有一枚闪闪发亮的戒指(Ring)，虽然发死人财似乎有点不道德，

不过相信这东西，对那位已经超生的先生来说，应该是没什麽用才是，所以我就费了点力气把它拔了下来。不过，还是别把它套到自己手上，免得跟他们落得一样的下场。

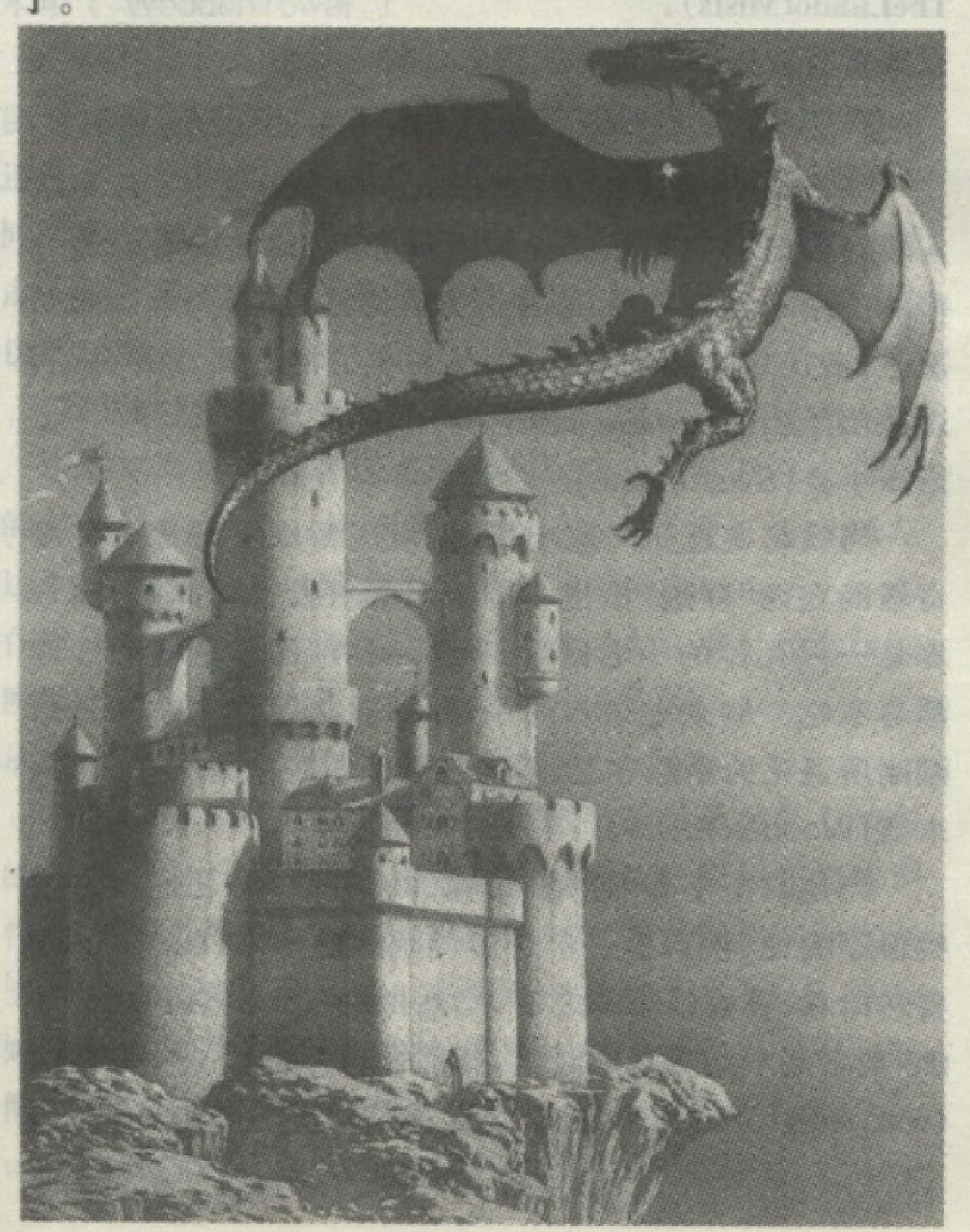
旁边的蓝色水果（ thebluefruit ）也不是什麽好东西，一碰可是会出人命的，所幸刚刚正好拿到一对手套，只要戴上手套，反正隔著一层布嘛!碰碰有毒的东西应该不会怎麽样?果然顺利的拿下了一颗水果，把它送进口中尝一尝，还蛮好吃的，不过，还是多带一颗放在身上比较安全

用魔法书可以了解井上符号的意义。

生命之井（ WellofLife ）

走出树干之後，沿著旁边的道路离开，再往上走可以到达一个水井（ TheWell ），旁边还有一名猎人和他猎到的兔子等猎物，在水井上，还刻著一个奇怪的符号，在仔细端详之後，接著拿出在巫婆处取得的魔法书来对照，原来这个水井还是所谓的生命之井（ welloflife ），看来在下面应该有著不错的宝贝才是。

所以就拿出绳索（ therope ），绑在井上的卷轴（ spool ）上，再沿著绳索爬到井底，而在深邃的井中，可是一片黑暗，几乎是伸手不见五指，幸好身上有春天精灵所给我的分身法珠，当我一拿出来时，所发出的亮光却不像太阳般耀眼，但也足以使我看清楚井底的事物了。



在井底左边的地面上，有一个奇怪的小土堆，“仔细”检视一两次之後（检视左上角局部画面中的土堆），发现里面竟然埋著半块石板，看来这上面一定记载著相当重要的事情，否则不会如此慎重地将其分开保存。

接下来往右边走进甬道，在此处中央靠右边的地面上，同样也有一个奇怪的小土堆，重复前面的动作之後，果然里面也藏著另外半截的石板，把它拿起来，往另一块石板上一放，没错，合的刚刚好，这原来就是一整片的石板。

7在灌木丛旁有一条小路

兴高采烈地拿著拼好的石板，走回井底，收回精灵法珠之後，快速地爬出水井，走到不远处的十字路口（ TheCross - Road ）去。当我检视右上方的灌树丛时，发现在纷生的矮树中，竟然有一条不知通往何处的小路，试著往前走去，来到了一座山洞之外，但为了安全起见，还是不要贸然进入，先躲在右下方的树丛旁，观察一阵再说。

十字路口（ TheCross - Road ）

可怕的食人巨妖　并不像外表上看来的那麽愚笨

驻足片刻之後，从洞口走出了一个食人巨妖，警觉性极高的他，竟然闻到了生人的味道，但幸而我躲的不错，所以没被他发现，不过他在离开之前，竟然还懂得移动旁边的大石头，将洞口挡住，看来他并不像表面上看起来的那麽愚笨，等他走了以後，我来到洞口前端详片刻，发现在原先洞口的左上方，有个小小隙缝，不过应该可以让身材瘦小的我通过，於是还是决定爬进去看个究竟。

食人巨妖把钥匙藏在自己的枕头里

在洞穴里面，右边是食人巨妖的床铺，前往仔细地检查它的枕头（检视左上角局部画面中的枕头），会在里面找到一把钥匙（ Key ），这可以用来打开左边的大箱子（ Chest ），至於箱子里头则放有三大罐的油（ oil ），由於油的燃烧效果很好，应该可以在对付冰之恶魔时派上用场，当然得拿一罐放在身边罗。

注：一些较“自动”的玩者请注意，食人巨妖的洞穴其实与井底是相连的所以你可能在刚刚就已来过这里“搜查”过一遍了，但你会发现原先在枕头中是空无一物的，这是因为游戏中故意设计了一些旗标的关系，所以你必须在躲过食人巨妖之後，才拿得到它的钥匙。

不管沿著哪一条路离开食人巨妖的洞穴（假如要从井底离开的话，当初必须先将精灵法珠留在井底，等此时再收回），再回到原先从灌木丛找到小路的十字路口（ TheCross - Road ），这一回我打算沿著上面的道路，前往峡谷（ Ravine ），谁知道竟然出现了三名拦路

打劫的强盗，看他们一副凶神恶煞的样子，看来这一回可不比前面所遇见的富衣盗了。

在十字路口将遇到三名穷凶极恶的抢匪

抢匪

面对他们无情刀剑的胁迫，看来首先我只好先晓以大义了，「我现在正在前往消灭冰之恶魔的途中(I'mofftokilltheIceGiant)」，希望他们能因此而放我一马，但他们虽然佩服我傻瓜的精神，但还是要我拿出一点金银财宝，否则就要我好看，想想自己身上好像还有那麼一些值钱的东西，所以便问他们之中的大哥，「那我能不能用其他有价值的东西来代替呢？」对他们来说，只要能换钱的，就跟钱没什麼两样，所以当然就欣然地接受了。

於是我便拿出在「中空树木」处，从骷髅手上所拿到黄金戒指，并把它交给带著红头巾的强盗头子，大喜过望的他，立刻便把戒指带到自己的手上，但突然间他便惨叫一声，瞬即倒在地上化成一堆白骨，旁边的两名同夥见情况不对，也惊慌地拔腿就跑，而我呢？虽然不能说早就知道会有这样的结局，但还是镇静地从强盗头子的尸首上，拿走了那把差点躲走自己性命的小刀(Knife)，还有他缠在头上的领巾(scraf)。

会说话的人头型大石

沿著十字路口上方的道路，来到峡谷(Ravine)之後，四望所及，除了发现路的尽头处被高山挡住之外，更发现有座如人头般的大石头，更叫人吃惊的是，他还会跟人们说话，而虽然他对我前往消灭冰巨人的行动并不看好，但也没有阻止我的意愿，更何况他根本就认定我通不过被高山封住的道路。

在峡谷顶端　有名被冻死的可怜人

峡谷顶端(TheTopofRavine)

在自己进行任何的尝试之前，决定先从峡谷右边的小径，爬到峡谷顶端(TheTopoftheRavine)」看个究竟，而这里除了能远眺前方的恶魔城堡之外，更有一个因冰雪而冻亡的不幸人士，再“仔细”看看他的手(检视左上角局部画面中的手)，里面竟然还握著一根硫磺棒(sulfurstick)，看来他正想拿它来取暖的时候，却不幸地失去了知觉。唉！真不幸啊？不过，这根硫磺棒应该会帮上我的大忙，所以就把它从死人身上拿走吧！

峡谷(Ravine)

走回峡谷的底部，前方依然是一片连绵的高山，我试著取出在井底所发现的石板，看看上面的咒文对我是否有所帮助，而在一念之下，刹那间山摇地动，缓缓第开出了一条通往城堡的道路，原来上面正好记载著「小型地震术」的法术，看来真的上天庇佑，要我能顺利地打倒恶魔，取回四个珠宝。

用火来对付冰巨魔是再好也不过了

城堡(TheCastle)

当自己站在富丽堂皇的城堡前，看著气势磅，的桥墩时，说实话还真的有点害怕，而且当我踏上桥的时候，冰巨魔似乎就已经察觉了我的来临，而来到桥头“迎接”我，由他那高傲的口气可知，他完全不把我放在眼里，我一气之下，跟他说没两句话，就从包包中取出油罐往他身上一丢，接下来再取出硫磺棒，同样地往他身上一划，「呼」的一声，熊熊的烈火从冰巨魔的脚下燃起，不一会，他就只剩下了一滩水。

大摇大摆地走进宫殿之後，以为那颗翡翠已经是可轻松获得的东西了，谁知道竟然还有一道机关等著我。从守护龙的眼中会发出如雷射般的红光，能在瞬间将人稍成一堆灰烬，灵机一动的我，先从身上拿出「生锈的盾牌」，接下来再用「领巾」来擦拭上面的堆积的灰尘，好容易让它恢复了昔日的光亮，最後便拿著盾牌小心地走过龙头，藉由盾牌的亮面反射，顺利地摧毁了机关。

要拿到第一颗宝石翡翠还真不简单

最後还剩下一个难题困扰著我，在翡翠的後方还有只虎视眈眈的大鹰，他看著我取走了翡翠以後(翡翠是第一颗宝石)，还是无动於衷，所以我决定拿在中空树木里拿到的蓝色水果给他吃，果然这个美味的水果让他对我心存感激，进而让我坐在他身上，一路飞到了迷雾王国(TheLandofMists)。

巨鹰背著我来到了迷雾王国

第二章　迷雾王国(TheLandofMists)

当我来到迷雾王国(TheLandofMists)之後，首先映入眼帘的是一只长相怪异的蜥蜴守卫，他负责看守著身後的一座木制高塔，和通往上方的道路，在避免麻烦的情况下，我决定先不理会他，而从右上方的道路离开，试著走往沼泽小径(Swamppath)。

沼泽小径(Swamppath)

当我将走过第一座小桥时，发现桥底下好像有什麼奇怪的东西“仔细”检视一下桥底那对发亮的眼睛。原来那是一只死掉的小老鼠(deadpossum)，想想蜥蜴们好像都喜欢吃一些杂七杂八的东西，所以决定把它拿回去给刚刚所遇见的蜥蜴守卫，看看是否能跟他拉拢一下关系。

木塔(WoodenTower)

当他收下了我“馈赠”给他的大礼之後，还蛮懂得投桃报李的他，便拿出一个奇形怪状的助听器(hearingaid)要送给我，在盛情难却之下，当然把它收下罗，而当我“仔细”观察这个助听器的时候，竟然在里面发现了一对耳塞(waxplugs)，把它们装进耳朵之後，就什麼声音就听不到了。

蜥蜴女巫准备用催眠鼓来使你入眠

沼泽小径(Swamppath)

装著耳塞回到刚刚的沼泽小径,走过第一座小桥之後,从沼泽里冒出了一名蜥蜴女巫 Jemima,她用身上的催眠鼓拍出单调,而重复的旋律,希望能将我迷昏成为她的食物,谁知道我因为戴上了耳塞,根本就听不到那些有催眠功效的声音，更别提会被她催眠了，她在几番尝试之後，将鼓声越拍越急，却仍然无法将我催眠。最後便愤而将小鼓丢弃在水面上，而一怒离开了。

蜘蛛平台（ theSpider'sPlatform ）

在平台上有只金色的大蜘蛛

心想机不可失的我，赶紧将催眠鼓从湖面上捞了起来，就下来便一路来到了蜘蛛平台（ theSpider'sPlatform ）。在这里，满地都是散落的骨头，而当我走往场景中央时，一只巨大的金色蜘蛛从旁边的洞口出现，差点就咬到了我，看来这些骨头都是它的杰作，为了赶走它，看来我得弄出一些可怕的声音。就试试用奇形怪状的助听器能吹出怎样的声音吧!「鸣～」的一声，就像恐龙的叫声一般，果然叫那只平素欺善怕恶的大蜘蛛，乖乖地躲回洞里，不敢再出来为非作歹，我也趁机“仔细”地检视一下那具身穿紫色衣服的骸骨，从身边拿到了一把小小的金色钥匙（ thesmallgoldkey ）。

用催眠鼓迷昏忠心的蜥蜴守卫

木塔（ WoodenTower ）

拿著这把钥匙，一路回到了有蜥蜴守卫的木塔旁虽然觉得有点抱歉，但为了达成巡回四颗宝石的任务还是拿出催眠鼓来让可怜的蜥蜴大人好好地睡上一觉同时顺便“仔细”搜查一下他的随身物品，从他身上取走一把钥匙。当然，那把它拿来防守的长矛（ Spear ）也不妨拿来当作保卫自己的武器。

用从蜥蜴守卫身上拿到的钥匙，打开了木塔的大门看看里面到底藏著什麼重要的东西，我先是在左後方的墙上，取下了一把斧头（ Axe ）。接著再从床铺左边的笼子下面，拿到一条毛毯（ thewoolblanket ），而在床铺右边的布帘後面，则可找出一本几乎已经绝版的魔法书籍，相信这些一定会有派上用场的一天。

从笼子里可以救出美丽的小仙子

而床铺右边的那个笼子里，似乎监禁著某位不知名的人物，在经过谨慎的考虑之後，还是决定用在蜘蛛平台上找到的那把小钥匙，打开这座笼子来释放被囚禁在里面的人，赫然发现是一名美丽的小仙子－Iris，原来她正是被掌管迷雾王国的蛇魔所囚禁，且在当我询问她倒底是何方神圣的时候“ You could start by telling me who you are.”。她还交给我一堆魔法粉末（ magicpowder ）」，且指引了我一条明路，前往上古的城市（ theAncientCity ），找寻一位名叫 Izion 的学者，他可以提供我一些所需的资讯。



迷雾的阶梯上有个奇怪的平台

迷雾阶梯（ WoodenTower ）

而在离开木塔，前往上古城市的路途中，首先，必须来到满是迷雾的阶梯（ TheStairsofMists ），在来到阶梯的半路上，会看到左边有一大块的山岩，上面开满了许多的红色花朵（ redflowers ），摘一朵美丽的花儿放在身上，一定能让心情整天都很好。另外在中央的平台处，有著好几个颜色，形状各异的瓶子，一一检视之後，会找到一个装满了水的瓶子，把它留在身边。另外，还会在一个瓶子旁边发现一道拉杆（ level ），启动之後，平台便载著我缓缓下降，前往另一个奇异的国度，但当平台来到中途时，就停住了，看来只能乖乖的回来，等下次再到那边去参观了，

上古城市门口有名蓝色的精灵把守著

使用强力的魔法粉末之後　主角变成了一名非洲黑人

上古的城市（ theAncientCity ）

终於来到了上古城市的大门口，可是却有个看门精灵挡住了我的去路，看来非得使用魔法法宝来对付这个叫做泰坦的蓝色家伙不可，於是我拿出 Iris 精灵给我的魔法粉末（ magicpowder ），混在刚拿到的水瓶中，「轰!」的一声，虽然顺利地把精灵给赶走了，但我也变成了非洲黑人。

凤凰座

顺利地来到大门前之後，先到左边的小茅屋（shack）参观一下，但由於小茅屋的木门年久失修，无法顺利开启，所以只好拿出在木塔内获得的斧头（Axe），劈开木门之後，终於可以顺利到里面逛逛，本以为里面没有什麼可看之处的，但竟然在地板上捡到了好几枚金币（goldcoins），看来这里连穷人家都很富有?!

在小茅屋里竟然可以找到金币

走出茅屋之後，回到上古城市的大门前，却苦无开门之法，但是却发现在桥墩上的石板，有几块的颜色不太相同，而在以逆时针的顺序，依次踏下那三块石板之後（可以左方、下方、上方的顺序），在分别发出一道声响之後，城市的大门应声而开，迎接我的将是传说中的知识殿堂。

好学不倦的老法师拥有开启谜底的关键物品

学者 Izion

走进城门，首先看到一只红色的石像鬼被绑在广场的中央，右手边还有两扇门，先从第一扇门走进去，里面是一座巨大的图书馆，当然在这里免不了有一名挑烛苦读的老法师，原来他就是小仙子 Iris 曾经提过的学者 Izion。虽然我跟他提起是经旁人的指点，而前来询问他关於四颗宝石的事情，他还是不太愿意协助，直到我先後拿出在石壁上摘下的红色花朵，及在木塔处找到的魔法书，当作礼物送给他之後，求知若渴的他才愿意提供一些线索。一个由当初创造世界的 Mecubarz，所遗留下来的奇型钥匙（Mecubarz'skey），和另一把不明用途的旧钥匙。

石像鬼

一个相当“恩爱”的石像鬼家庭

接下来走进广场右边的另一扇门，里面是相当有趣的石像鬼家庭，而虽然大石像鬼不断对我威胁、恐吓，但其实并没有对我采取任何的行动。因此，我把注意力转移到一旁，靠在窗户下的小石像鬼上－他正留著口水，满心欢喜地吃著棒棒糖（lollipop），也许跟小孩子抢食物是件蛮不道德的事，但我总觉得这东西能派上些用场。所以只好狠下心来，把棒棒糖从他的嘴边抢了下来。然後看石像鬼爸爸好像没什麼反应，赶紧三步并两步地逃出了门口，

在上古城市的广场中央，还绑著一只红色的石像鬼。

神殿（Temple）

回到广场上，由於红石像鬼挡住了我前往右前方神殿（Temple）的路，因此试著拿出从 Izion 那里拿到的旧钥匙，看看能不打开它脚上的锁，而在顺利的打开之後，它轻轻地拍拍翅膀，飞离了这个囚禁它已久的地点，而我也顺利地进入神殿当中，打开神殿大门之後，称为 Angor 的蛇型恶魔正等著我的来临。不过，或许是已经太久没有人向它们的权威挑战了，我简单地射出从蜥蜴守卫处拿到的长矛（spear），就把它射死了，而当它从梁柱上跌落时，一颗钻石（diamond）从他的皇冠上掉了下来，这是第二颗宝石了。另外，在神殿左边的地板上，有几块人骨，应该是以前死在恶魔手下的人吧！“仔细”检视一二之後，发现里面还有几枚金币（Goldcoin），当然不会让它们就这麼孤单地待在那里发光－捡起它们吧！

蛇魔这个家伙特别容易对付

气球船（theballoonship）

走到广场左边的气球船（theballoonship）之後，先跟船上的船长沟通一下，看看船到底还能不能航行“Do you think that this shipisseaworthy”，同时要求他载著我到海底要塞（TheEngulfedFortress），“TheEngulfedFortressmightbefuntovisit”，但是他似乎不甚乐意，只好转而向旁边的随船小弟求救，当我塞给他一支美味的棒棒糖之後，从未感受过人间温暖的他，差点没痛哭流涕，所以他决定竭尽所能的帮我达成前往海底要塞的心愿。

当他修改了船长的记事簿之後，再回去跟船长提出前往海底要塞的要求，极度健忘的他在拿出笔记本之後，真的决定带我前往海底要塞。不过，我还得付给他八块金币，当然，有了刚刚从小茅屋和神殿内捡到的金币之後，要付钱给他是件简单的事，所以升起气球，让我们前往海底王国吧！

搭著气球船离开迷雾王国　前往海底要塞

第三章　海底要塞(TheEngulfedFortress)

在大船旁边　有虎视眈眈的鲨鱼

一旦船长告诉你，已经到达海底要塞时，你发现气球船已经降落在一片汪洋之中，而船长也告诉你，在这片海洋之下，便是我想前往的海底宫殿，但是我是人，又不是鱼，要怎麼到海底去呢?更何况在船的四周，还有只会吃人的鲨鱼，在那边虎视眈眈地回游著，跟船长询问之下，他却认为这是我自已的问题，然後就自顾自的忙了起来。

船长的房间（theCaptain'scabin）

在船长室里可以找到不少好东西

想想这样下去也不是办法，身上的东西又似乎都派不上用场，所以我先试著打开船上的座舱（theCaptain'scabin），到船长的房间里走一走，看看能不能找到一些稀奇古怪的物品。首先，在船长的书桌上，找到了一份羊皮卷（parchment），根据上面的咒语一念，便可以化身成可在水中自由行动的生物，但似乎效力并不

第二届大众软件奖

第二届"大众软件奖"活动正在紧张的筹备之中,近期不断接到读者来电来函询问,现将本次活动的安排再次公布如下(有关第一届"大众软件奖"的情况,请见 1996 年各期杂志。

举办时间

1996 年 9 月 1 日
1997 年 6 月 30 日

活动安排

1996 年 11 月刊大众软件奖系列活动(一):评选跨年度最佳栏目及最佳作品
1997 年 1 月刊大众软件奖系列活动(二):《大众软件》1997 有奖征文
1997 年 2 月刊大众软件奖系列活动(一)结果公布
1997 年 3 月刊大众软件奖系活动(三):大众软件 1997 年有奖知识竞赛
1997 年 4 月刊大众软件奖系列活动(二)结果公布
1997 年 6 月刊大众软件奖系列活动(三)结果公布
1997 年 8 月刊公布第二届大众软件奖中奖号码。

注意事项

请不要将奖券寄回杂志社,静等中奖号码的公布即可。已经寄回的读者也不要担心,我们已将其妥为保存并代为兑奖。

凡持有二届大众软件奖纪念券(下称奖券)的读者,都可参加大众软件杂志社举行的抽奖活动,奖券主要由以下途径得到:

参加方法

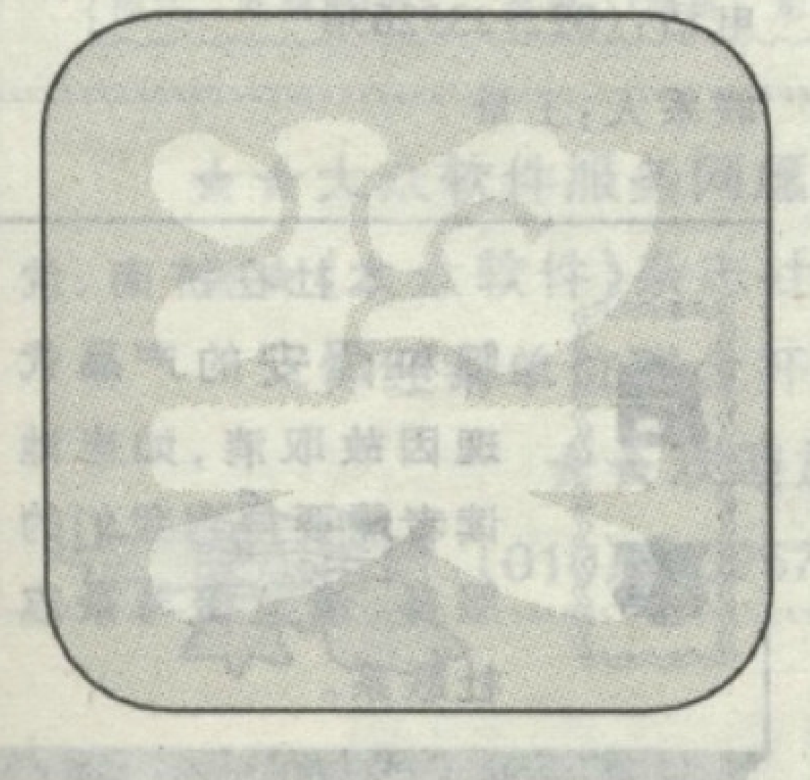
1. 凡定阅《大众软件》月刊半年以上的读者。
2. 参加《大众软件》评选跨年度最佳作品或最佳栏目的读者。
3. 参加《大众软件》1997 年有奖征文的读者。
4. 参加《大众软件》1997 年有奖知识竞赛的读者。
5. 凡向《大众软件》杂志投稿而被采用的作者。
6. 凡在《大众软件》读者服务部购买游戏、配套软盘的读者。
7. 凡向《大众软件》杂志提出有益建议的读者。
8. 积极参与"TOP TEN"活动的读者。
9. 积极参与杂志社举办的其它活动的读者。

1997 年 7 月,我社将举行"第二届大众软件奖"开奖仪式,届时将采取摇号的方式抽奖。1997 年 8 月刊中公布各奖项的中奖号码。具体兑奖方法请见 1997 年 5 月刊。



奖品简介

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1 名	高配置奔腾多媒体计算机一台
一等奖	3 名	价值约 4000 元的电脑软硬件
二等奖	20 名	价值约 1800 元的立体眼镜一副 (已由深圳市龙丽图实业有限公司提供)
三等奖	50 名	价值约 500 元的电脑软硬件
四等奖	200 名	价值约 200 元的电脑软硬件
五等奖	1000 名	价值约 50 元的电脑软硬件
纪念奖	5000 名	精美纪念品一份



北京前导软件有限公司

感谢广大游戏爱好者及广大同仁，多年来对北京前导软件有限公司以及三好电脑厅的鼎力支持和合作。

经过慎重考虑，原北京前导软件有限公司·三好软件连锁组织，正式命名为北京前导软件有限公司·前导软件连锁组织，原三好软件标志及名称不作为对外正名称。特此声明。

北京前导软件有限公司将在97年陆续推出一系列精品游戏，希望广大玩家继续支持我们，让我们共同把前导软件连锁组织办得更好，让北京前导软件有限公司为大家更好的服务。

北京前导软件连锁组织

地　址：(100009)北京市西城区本綠胡同15号
电　话：(010)64007071　64040233
传　真：(010)64007071　64046244
联系人：张立波、郭　罡

北京前导软件有限公司

前导软件连锁组织

连锁总部地址:(100009)北京市西城区西绦胡同 15 号

电　话:(010)64007071;(010)64040233

传　真:(010)64007071;(010)64046244

联系人:张立波、郭　罡

前导连锁新添伙伴

北京花园路前导连锁店

地址:北京市花园路 6 号(331 路花园路站)

电话:(010)62014411 转 2550

联系人:闫世民

北京安外前导连锁店

地址:北京安外东河沿 7 号楼一层

电话:(010)64254681

联系人:欧阳先生

锦州前导连锁店

地址:辽宁锦州市凌河区和平路四段 12 号

电话:(0416)4168222

联系人:王健

重庆前导连锁店

地址:重庆市沙平坝区沙杨路 1 号

电话:(023)65336351

联系人:红　昀

北京公主坟前导连锁店

电话:(010)68515544－2076,2014

昆明前导连锁店

电话:(0871)5144931;5176711 黎　鸿

洛阳前导连锁店

电话:(0379)3217532 姜晓东

西安前导连锁店

电话:(029)5512135,5240934 程　军、胡春林

哈尔滨前导连锁店

电话:(0451)2524158 谢晓亮

厦门前导连锁店

电话:(0592)2189351 郑获专

北京中关村前导连锁店

电话:(010)62630309

吉林前导连锁店

电话:(0432)2447433 宋云飞

苏州前导连锁店

电话:(0512)5216323 王伟

沈阳前导连锁店

电话:(024)5877672 王禹琦

长沙前导连锁店

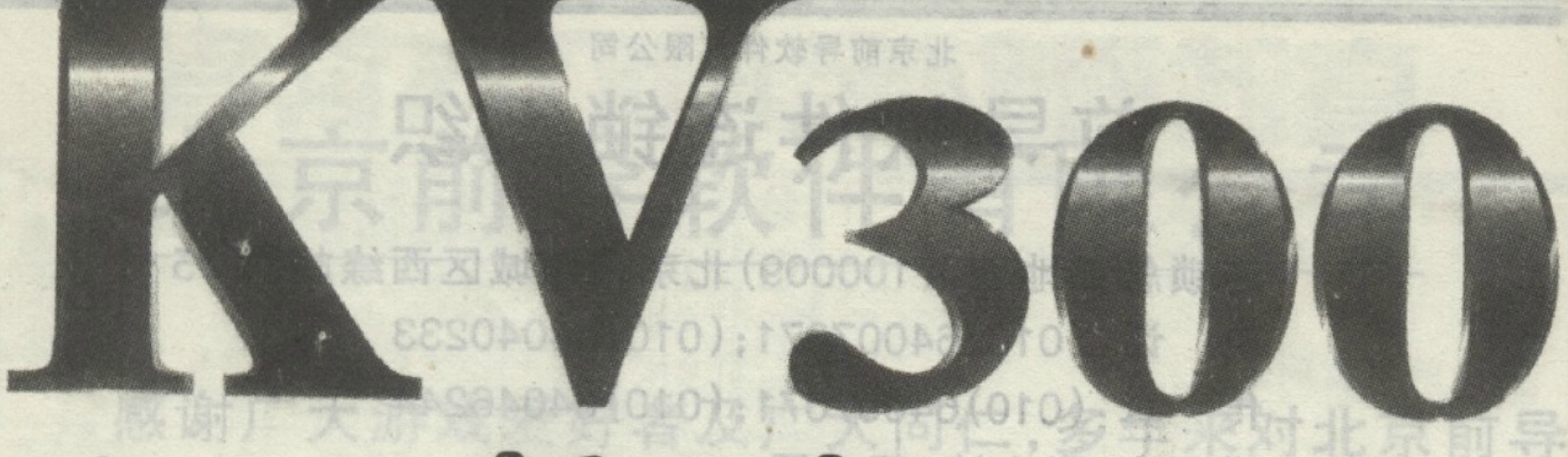
电话:(0731)4421366,2227056 尹世平

北京前导软件有限公司拟在上海、山西、江苏、广西、四川、广东、山东、湖北、安徽等地开办软件连锁店,欢迎合作。

将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭!

巨蝎座

开放式 智能 广谱 可扩充 自维护

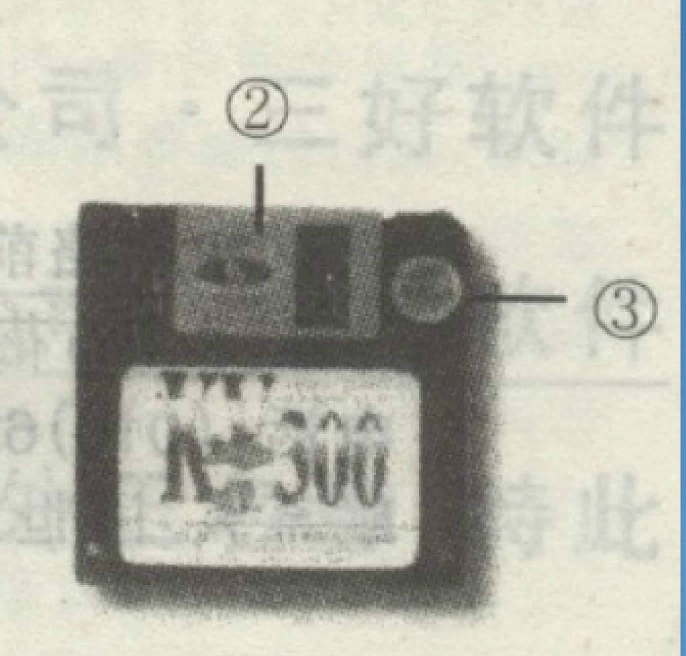


'97 新包装新防伪



外塑料夹 ①

说明书



磁盘 ② ③

特别介绍

●KV300强劲杀伤力专门对付Windows、DOS病毒。
到目前为止国内发现的Windows病毒只有一种(即TPVO/3783),并发现六种Word病毒(即concept、Bandung、Taiwan NO.1等)KV300对这些病毒可全部清除。

●KV300密如铁筛的智能、广谱特性让病毒生产机产生的"血亲病毒"难以漏网。
'97病毒发展新动向一病毒生产机流入国内,它将对电脑产生巨大破坏作用,使用KV300可有效对付。

●KV300制服了到目前为止最凶残、最具破坏力的"8888—变形鬼魂"病毒。最近流行的"8888—变形鬼魂'病毒,一旦染上发作就使您的软驱、硬盘瘫痪难以修复。请KV300的用户快速升级到F+版以上,可有效杀除些病毒。

●KV300可有效杀除网络病毒,避免了千百家网络系统受到病毒侵害。适用于金融、证券、民航等各企事业单位。

价格、长级、邮购地址

地址:北京市海淀路171号大华商厦写字楼201室　　邮编:100086

KV300全国统一零售价每套　260元　　KV200升级到KV300　100元需特快专递另加30元

升级代码还可以从"万千网络"下传,其使用方法请见《电脑报》97年1月24日22,23版。

全新包装三处防伪特别说明

●新包装采用精美彩色塑料夹包装,由外塑料夹、说明书、磁盘组成。外皮封面、说明书封面、磁盘标签均印有"小青蛙KV300"图案,封底印有"小青蛙"图案,外皮封面右下角塑封在里面第一种新型激光防伪标志,在磁盘右上角贴有第二种新型激光防伪标志。

●采用国际最新技术精心制作的新型激光防伪标志,其特点及识别如下:1、第一种激光防伪标志①、摆动方形激光防伪标志,可见一圈方形彩虹光框由小到大或由大到小渐渐展开或渐渐缩小,防伪标志上印有"KV系列"字样。
2、第二种激光防伪标志②:摆动圆形激光防伪标志,可见一圈彩虹光环由小到大渐渐展开,或由大到小渐渐缩小,防伪标志上印有"KV300"字样。



●磁盘加密为第四处防伪:正版KV300软件的磁盘上刻有千百个密码,每次升级都换若干个密码,假冒盗版产品一遇新版升级就死机不能执行。发现假冒产品请到工商管理部门或消费者协会投拆,以维护自己的合法权益。

一次购买,长久受益。公告支持,拷贝升级。日久盘坏,工本费换。

连邦全国各地专卖店

KV300烟台办事处:

烟台		0535-6081236	王江彬
		01396385385	王永利
		0535-6283689	谢先生
		0535-6611777	邹积君
		0535-6287159	贺传旭
北京:	树人软件	010-62616742	何　刚
	得益软件	010-62587097	梁向明
	天祥软件	010-62613237	姚玉文
	圣比尔	010-62552749	周　平
	国　丽	010-62625302	钱伟国
	赛乐氏	010-62188033	尹红坤
	东方飞鸿	010-62549508	徐　新
	软件世界	010-62569766	赵惠熙
	中教公司	010-62171649	郑建锋
	金色盾牌	010-62610373	肖忠华
	燕鹏磁讯	010-62647625	阎向红
	鼎文科技	010-62642557	
	金宇纪	010-62648495	
广州:	金碟软件	020-87582575	张友润
	索菲亚	020-83361567	关旭芳
	佳信电脑	020-83843170	
	佳都科技	020-87505151	
	汕头联信	0754-8870543	
	韶关兆亿	0754-8744307	杨　锯
	中山金碟	0760-8839911	高赞尧
柳州:	唯　斯	0772-3611194	李惠民
上海:	天明公司	021-91200480	钱建英
	农工商	021-63226198	毛建伟
	超想公司	021-63291731	洪　浩
	宇星电脑	021-65079820	陈先生
西安:	陕西奔腾	029-7881837	
	众　星	029-5521141	陆振范
昆明:	黑　马	0871-5144931	黎　红
淄博:	教育电脑	0533-2170544	
武汉:	天问精品	027-7874577	田达理
	凡高电脑	027-7884793	卢永革
南通:	通晓电脑	0513-5529753	宋　岳
兰州:	安全协会	0931-8860135	刘振贵
新疆:	电子所	0991-2873295	韩　浩
	科龙电脑	0991-2862431	张忠须
深圳:	爱华电脑城	0755-3239334	徐晓玲
天津:	正版软件	022-3285571	马忠健
南京:	康　源	025-3361262	
济南:	博君电脑	0531-6948701	
	山东智星	0531-8937245	梁泽明
沈阳:	黄金学院	024-999-449403	李保和
	辽宁华储	024-3895234	王明文
	德尔电脑	024-3909146	董　磊
无锡:	金达电脑	0510-2721890	陈建平
太原:	三元电子	0351-4036430	
	傲龙科技	0351-4049250-4802	张忠泽
长春:	三江科技	0431-5622402	张洪评
吉林:	九洲公司	0432-2083586	韩天凤
重庆:	太阳科技	0811-3617764	刘　凯
	金算盘软件	0811-7876062	扬春
	傲能通讯	0811-3856332	周明
福建:	泉州达奇	0595-2384567	
杭州:	三元电子	0571-7076677-2410	杜先生
	安　易	0571-8835660	章超群
南宁:	怡隆电脑	0771-2806508	李　力
佛山:	伟科电脑	0757-2234786	牟永伟
青岛:	澳深电脑	0532-3804285	徐　前
	电子学校	0532-2820779	徐　磊
	电子中心	0532-3835478	徐玉春
	万得电脑	0532-4853456	张　涛
贵州:	贵阳华晖	0851-6850231	周　晓
成都:	新一代	028-5213463	郑安鹏
银川:	华鹏电子	0951-6020268	王晓华
长沙:	万　达	0731-4413769	黄健波
哈尔滨:	希望公司	0451-2510446	暴振生
石家庄:	安检中心	0311-3033941-2117	

江民公司KV300快速升级网络地址:
http://WWW.east.cn.net/~wjm

用户也可访问洪涛软件Internet网址以获得新版KV300。洪涛网络地址:
http://WWW.hotsoft.co.cn

北京江民新技术有限责任公司

地址:北京市海淀路171号大华商厦写字楼201

电话:62649187,62649116　　邮编:100086

兴宏达科贸公司——软件专卖店

软件名称	零售价	软件名称	零售价	软件名称	零售价
游戏类		鲸的世界	128	钢铁骑士团	130
银河飞将4(6CD)	268	马德琳	128	巴士帝国	49
NBA96	139	生化战士	66	暗棋侏罗记	79
长弓阿帕奇(2DC)	169	卧龙传	140	象棋俄罗斯	59
极品飞车增强版	139	古大陆物语	130	卡耐鸡人生指南	69
极道枭雄	79	足球小子	99	富甲天下	49
足球97	150	金庸群侠传	69	五子棋大师	29
主题公园	149	三国英雄传	69	排牌乐	49
傲气雄鹰97	150	超级灌篮大赛	49	奥林匹亚桥赛	99
无悔的十字军战士2	150	黎明之砧	69	坦克大决战	49
双子星传奇	130	刘伯温传奇	49	家教、多媒体、工具类	
遁入黑暗	130	异星突击	49	Internet 宝典	97
无悔的十字军战士	144	黄飞鸿	49	3DS4 从入门到精通	100
魔毯2	130	大银河物语	49	跟我学用 Photoshop	88
狂野飙车	130	倚天屠龙记	49	死活通	108
电脑魔神	139	超级大富翁	49	英汉通	100
梦幻弹子球	123	时空特勤组	49	开天辟地	125
生化悍将2(2CD)	148	路易小狮	88	中国百科	68
命令与征服	160	异形突击	108	小学数学1	68
隐秘行动	120	烈火战车	88	小学数学2	68
血狮	86	旋风反击战	88	小学数学3	68
仙剑奇侠传	120	装甲雄师	88	星式教学初中版	168
大富翁3	100	格斗之王	88	轻轻松松背单词	78
雷神之锤	248	空中霸王	88	KV300	177
Final Doom	198	超时空战将	88	办公自动化	88
死亡地带(3CD)	186	小力高历险记	88	英语博士通	88
古墓丽影	146	移民计划	98	十万个为什么1	58
时空游侠	136	西楚霸王	120	十万个为什么2	58
雷曼	118	赤壁之战	120	中国古典文学宝库	180
鬼马小英雄	68	世纪末商业革命	120	有声书库学生版	48
光明战史	68	爆笑躲避球	110	有声书库标准版	68
西洋封神榜	48	麻将大师	120	小学奥林匹克数学1	68
秦始皇陵之迷	168	将卒	89	小学奥林匹克数学2	68
太空历险	128	运镖天下	120	中学家庭教育初1版	78
魔鬼大峡谷	128	武将争霸	130	中学家庭教育初2版	78

以上软件游戏类9折，家教、多媒体、工具类8.5折优惠，另我数百种产品未列入表中，如需要，请打服务热线咨询。邮购请写明邮购地址、收件人、邮政编码和软件名称。

兴宏达公司在全国诚征无风险代理，条件优惠！

门市地址：海淀区白石桥路44号，乘332,320路民族大学下车，路东。

服务热线：62178621　　公司电话：62178620　　传真：62178619

邮购地址：北京市海淀区白石桥路44号301房间　　邮政编码100081

收件人：兴宏达科贸公司(收)　　邮资：15元/套

Roboword 2.0 网际金典正发行

For Windows 3.x Win95 & Internet

日本国、港台地区畅销软件之中国版开始发售!!!中(简繁体)、英、日互译任你选择

多语言动态辞典 Roboword1.0 首先实现了“不需点击,指到即译”的动态翻译技术,其优雅的界面、可靠的稳定性和超学的翻译速度早已深入人心。如今 Roboword2.0(中文命名:网际金典)功能更强大,界面更漂亮,操作更简单,并免费赠送支持多种内码显示的工具软件 View2.0,用它可以在任何一种`Windows 上浏览各国语言(中文简繁、日文、韩文)。该版本在世界上率先实现了中日互译功能,其新增功能还有:单词查询记录并支持打印;浮动显示条可任意缩放,并可以通过显示条滚动翻阅与该单词相关联的词及词组;从翻译结果中任意选择一项解释进行剪贴替换;任意选择一种词库作为检索词库……我们对原词库还做了详尽的修改补充,使翻译结果更加完善实用。标准版(英中互译)138 元 康复医学版:298 元 增强版(英中,中日互译)380 元 日本版(英日互译),日本三省堂词库)680 元 以上邮寄免邮费,需特快专递另付 20 元。对原增强版用户本公司半免费邮寄新版本。到各代理商处升级费加邮寄费收费。

注意:1. 对未向本公司寄回登录卡的用户,不予升级。2. 其它词典用户凭原软件的信誉卡购买英中、标准版 7 折优惠。

北京特科能软件技术有限公司 地址:海淀路 19-1 中成大厦 A 段 1328 房间 . 邮编:100080 电话:62613639、62613311-1388

Email:tlxcraft@public3.bta.net.cn VRL:bttp//www.sanoak.co.jp/roboword/China

各地代理商:全国连邦(北京 62568649)、赛乐氏(北京 62176019)、济利软件连锁销售店(62188326)。北京:燕兴(65125286),微宏(62559756),大恒(62628397),卡尔曼(62381174);广州:南软(84204166),《电脑》(35514304),灵通(87605063),中电(87582576);深圳:中航(3251226);上海:连邦(63062775),丽浦(62252291),康先(64316187);昆明:五华(5162458),黑马(5144931);郑州:亿通(3925968);沈阳希望(3903515);大连纵横(2655753);烟台松华(6278744);厦门骏兆(5133240)

正普光盘 品种最全

继续征求全国各地无风险分销商

北京正普电子技术公司是一家光盘专业销售公司。现已与双语、智冠、浙江电子音像、联科、希望、托迪斯、上海电子出版公司、上海同济、伟地、鹏博士、金盘、树人、光谱、先博等国内外 50 余家光盘制作和出版商建立了良好的合作关系,得到了他们的大力支持。南宁实凯、西安民生、昆明日成、扬州开普、包头嘉德、库尔勒西联、苏州原创、晋城力达 天津图腾、衡阳人铭等 40 余家遍布全国各地的正普分销商,协助正普公司在光盘销售方面取得了骄人的业绩。现在请您也加入正日益壮大的正普光盘分销商行列。我们将一如既往在服务、品种和价格方面为提高正普光盘分销商的市场竞争力而努力。

本公司现有 500 余种正版光盘。内容包括游戏、獐读物、语言学习、课程学习、计算机学习、美术、数据资料、工具、百科和文化艺术等。正普光盘俱乐部继续面向个人吸收新会员。会员购买光盘享有 10-20%的优惠,邮购免收邮资。非会员请致函电**免费索取光盘目录**。

北京正普电子技术公司

电 话:(010)62171155-3223,62184176 传 真:62184176 寻呼:62025566-19987

通信地址:北京海淀白石桥路 30 号正普公司 邮 编:100081

计算机书店

书号	书名	定价	书号	书名	定价	书号	书名	定价
	96年电脑报合订本	37元	A2	DOS6.XX轻松入门	32元	A16	多媒体电脑影视技术大全	57元
	96年软件报合订本	30元	A3	Windows95轻松入门	29元	A17	光盘运作与应用技巧	18元
	96年中国电脑教育报合订本	58元	A4	Visual Basic程序设计轻松入门	48元	A18	中文Windows95使用技巧	45元
	96年电脑爱好者合订本	55元	A5	Visual Basic4程序设计轻松入门	31元	A19	多媒体电脑组装	29元
4725号	3DS3.0-4.0三维动画制作实用大全	64元	A6	C语言程序设计轻松入门	45元	A20	多媒体电脑3D工作室	35元
1354号	三维动画软件3DS3.0高级教程	45元	A7	计算机网络轻松入门	35元	A21	个人计算机图解大全	49元
1833号	3D Studio4.0实用手册	42元	A8	Unix轻松入门	23元	A22	中文版Excel for Windows95图解大全	49元
1152号	3D STUDIO3.0实用教程	37元	A9	Java轻松入门	35元	A23	中文版Word for Windows95图解大全	49元
2058号	电脑游戏编程技巧大全	57元	A10	多媒体绝对初级指南	35元	A24	中文版Mcrosoft office for Windows95图解大全	49元
1656号	计算机组装·升级和维护大全	36元	A11	多媒体电脑内存管理技巧	32元	A25	Intemet图解大全	49元
P7	Auto CAD R13使用与技巧手册	79元	A12	多媒体电脑超级CD-ROM大全	32元	A26	I/0接口程序设计入门与应用	32元
P8	Photo Shop3.0实用教程	26元	A13	多媒体电脑使用大全	60元	A27	WWW上站与架站实务	23元
P9	3D Studio4.0用户伴侣	23元	A14	多媒体电脑虚拟现实技巧	74元			
A1	个人计算机第一本入门	30元	A15	多媒体电脑教育综艺大观	30元			

我店专门经营计算机图书,品种齐全,专门办理邮购业务

邮购方法:请按下述地址邮局汇款,并在汇款单上附言上写清书名、书号、册数、字迹要清晰,以上书价均含邮费

邮购地址:北京市海淀大街 8 号北京 8713 信箱 616 号 邮政编码:100080 电话:(101)62550664、62640647 联系人:张 丽

大熊座

欢迎您加入大恒光盘定点销售连锁组织

连 锁 的 新 思 路 ， 一 种 崭 新 的 连 锁 形 式

●公司简介

中国大恒公司计算机音像技术分公司是隶属于中国大恒公司的专门从事多媒体电子出版特制作、出版、引进及发行的专业公司。公司 1995 年 5 月推出的《电脑视野光盘杂志》是国内首家以光盘为载体的期刊，自出版到 1996 年 6 月，一直居国内 CD－ROM 类产品销售排行榜前列。自 96 年 5 月，本公司在中关村的中科大厦二层新开－500 余平米的营业大厅，经营和批发各种电脑软件、计算机图书、音像制品。经过半年多的时间，零售已经取得了一定的成绩，同时也与全国各地的同行有了广泛的联系。

●市场难题

目前随着微机的普及和应用水平及消费水平的不断提高，计算机用户对软件的需求量在以快的速度增长。软件的利润又比传统的硬件更高。因此，从事计算机软件开发和销售的公司如雨后春笋般不断出现，产品也比以前更加丰富。但问题也随之产生，生产商希望自己的产品能以最快的速度出现在最终消费者眼前以便在市场的竞争中占更大的分额；销售商则希望能以最好的价格得到市场上的畅销产品和厂家的直接支持以便在本地区的零售市场上具有独特的优热。但由于多方面的原因，无论是生产商还是销售商的愿望都难以实现。双方所具有的优势难以形成互补。

●解决办法

根据我们对目前出现的困难和市场上几种不同形式连锁销售组织成败的分析我们决定利用我们的资金优势，地理优势和诚实的做人原则将所有与我们具有共识的产品开发商和经销商联系在一起。成立与以往连锁组织不尽相同的大恒光盘定点销售连锁组织。

●目标

连锁销售组织以组织成员的产品作为指定产品，以最优惠的条件向组织内的销售成员提供。同时作为服务性的向组织的成员提供非组织成员的开发商的产品，但价格也同样极具竞争力。希望通过本组织成员的共同努力来保证无论是生产商还是销售商都能不断壮大。实现产品销售快，进货价格低，滞销可退换的无风险销售目标。我们首先将在全国寻求 50 家左右的定点销售连销组织成员，最终发展到?

朋友们！市场风险此长彼消，让我们携起手来，共同迎接美好的明天！欲知详情，请立即与我们联系。

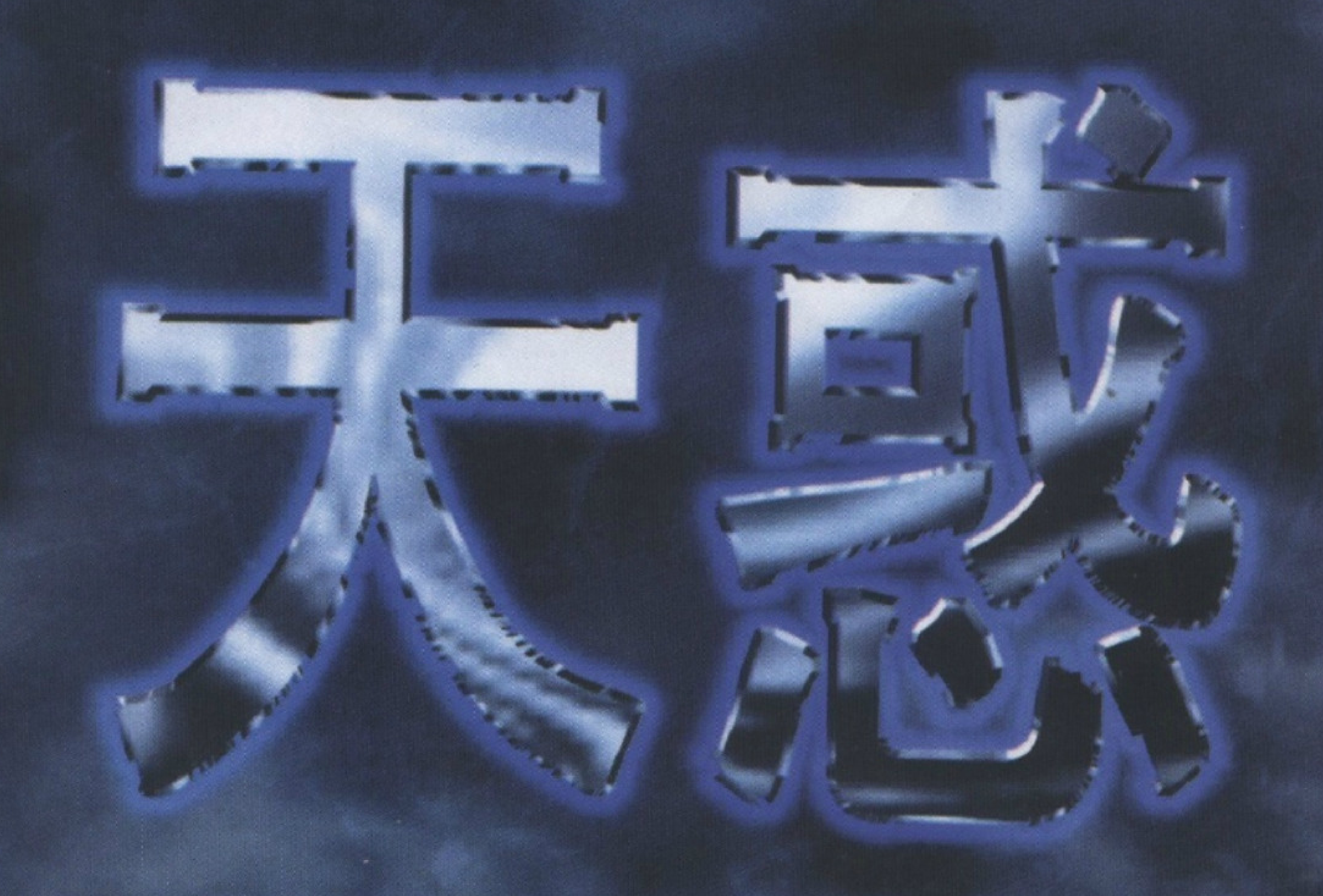
中国大恒公司计算机音像技术分公司

地址：北京市海淀区海淀路 80 号中科大厦二层　邮编：100080

电话：(010)62628395，62628396，62628397　传真：(010)62628442　联系人：阎明川、王连虎、林远、林煜　E－mail dhnm@public.east.cn.net

- 中国大恒光盘北京万众力合　电话：(010)62649133　联系人：吴洪彬
- 中国大恒光盘中教电子　电话：(010)62649420　联系人：郑建锋
- 中国大恒光盘北京克雷　电话：(010)62175249　联系人：高晶
- 中国大恒光盘北京美捷美　电话：(010)62572683　联系人：刘继忠
- 中国大恒光盘北京银冠　电话：(010)68452355　联系人：王姝
- 中国大恒光盘上海钜隆　电话：(021)62136457　联系人：卢永伟
- 中国大恒光盘温州鹿城　电话：(0577)8224915　联系人：潘忠信
- 中国大恒光盘沈阳南湖天极　电话：(024)3887906　联系人：万振秋
- 中国大恒光盘沈阳希望　电话：(024)3921815　联系人：李平
- 中国大恒光盘长沙科海　电话：(0731)5540499－58　联系人：尹哲
- 中国大恒光盘厦门华联　电话：(0592)2033247　联系人：吴石坚
- 中国大恒光盘厦门图书　电话：(0592)5061401　联系人：郑
- 中国大恒光盘岳阳维特　电话(0730)8231082　联系人：余高
- 中国大恒光盘齐齐哈尔亚华　电话：(0452)2110048　联系人
- 中国大恒光盘广州思富特　电话：(020)87509952　联系人：
- 中国大恒光盘广州力德　电话：(87539094)　联系人：杨其
- 中国大恒光盘太原太森　电话：(0351)4034403　联系人：田
- 中国大恒光盘系西安奔腾　电话(029)7881837　联系人：骆
- 中国大恒光盘武汉精恒　电话(027)8042277　联系人：林谦
- 中国大恒光盘吉林银河　电话(0432)2449560　联系人：周
- 中国大恒光盘南京希望　电话：(025)3362716　联系人：王
- 中国大恒光盘石家庄分店　电话：(0311)6035685　联系人：

一九九七年夏季









中国大恒公司



逆火

秦始皇陵之谜



俯瞰深入地下陵墓，三维探险由此开始。

弯弓搭箭，亲手试试秦时的强弓硬弩。

步步留心，处处提防，此行险象环生。

后花园里吟诗赋辞，欣赏古乐的僻静所在，风雅之余，别忘了寻找通往神山的密道。

精美的秦史百科，助你揭开皇陵之谜



海金仕达多媒体有限公司



地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼
邮编：200433
电话：(021) 65495473，65495482
传真：65495869
电子信箱：ksmedia@public.sta.net.cn

达多媒体




杭州晶天电脑软件开发公司改版出品
腾图联合电子发展公司总经销
地址：中国北京海淀区知春里甲28号
TEL：62620147转市场部 FAX：62575989
侠客英雄传3
一件驚天動地的武林大事
廿年後又再度上演
即将上市

希望多媒体光盘

希望

六月新品 隆重登场

17	超文本标识语言HTML宝典	68
18	Java小程序设计　从入门到精通	68
19	图形图像及其在FoxPro中的应用	50
20	跟我学用Office95中文版	68
21	全国计算机等级考试(一级)指导	78
22	希望之路电脑课堂　高一英语"三点一测"	68
23	Photoshop应用　影像设计实例	78
24	FoxPro通用程序设计实战训练	80
25	Windows NT中文版实战演练	68
26	跟我学用Word 97中文版	68
27	跟我学用Excel 97中文版	68
28	图解3D Studio范例教程	80
29	建筑设计与室内装潢电脑效果图典	68

HTML 宝典 17

希望多媒体光盘 18 Java 小程序设计 —— 从入门到精通

希望多媒体光盘 20 Microsoft Office95 跟·我·学·用

北京希望电脑公司出品

部分代理名单

希望各地分公司
连邦各地连锁店
赛乐氏各地连锁店
大恒光盘各地连锁店
上海钜隆各地连锁店
上海中科图
方正金山各地连锁店
里仁各地连锁店
万众力和
正普
中教
昆明黑马
厦门图书
大众软件各地读者服务部

诚征代理 · 广告支持

新华书店总店音像发行所发行
各地新华书店销售

北京希望电脑公司　邮　编：100080
地址：北京海淀路82号8721信箱多媒体部
电话：(010) 62562329，62541992　传真：(010) 62579874

ISSN 1007-0060



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元